HERKESE FULL OYUN: HIDDEN & DANGEROUS DELUXE

8 GB DVD

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

HAZİRAN 2008/06 | 6.50 YTL (KDV Dahil) | SAYI: 08 | ISSN: 1307-8933

YENİ NESLİN PRENSİYLE BİZ TANIŞTIK, SIRA SİZDE

PRINCE OF PERSIA PRODIGY

AGE OF CONAN

World of Warcraft'ın tahtını sallayacak barbar istilası başladı

EN UCUZA NASIL ALIRSINIZ?

PS3, Wii, 360, HDTV, bilgisayar... Araştırdık ve en ucuzlarını bulduk!

OYUN PROGRAMLAMA DİLLERİ | FPS CEHENNEMİ: GELECEK EN İYİ FPS'LERE İLK BAKIŞ | GTA 4'ÜN TÜM GİZLERİ | TEAM FORTRESS 2 REHBERİ

K.K.T.C. 7.50 YTL. (KDV DAHİL)





EDİTÖRÜN GÜNLÜĞÜ

BİR İTİRAFIM VAR

İlginç bir şey itiraf edeceğim bu ay sizlere:

Her ay dergi matbaadan çıktıktan sonra şöyle bir sendrom yaşıyorum: Eren geliyor "abi benim sayfalar süper olmuş yine" diyor, "hıhı" diyorum. Mehmet geliyor "Posta İdaresi'nin sayfalarında Erden'le size ne giydirdim beaa?" diyor "oh oh ne güzel..." diyorum. Erden geliyor "Ahhahhahaa! 73. sayfanın 15. cümlesinin ortasındaki virgüle Goyun gizledim! Kimse bulamayacaaak! Kimseee!" diye kötü adam kahkahası atıyor, odunla kovalıyorum (sanırım en az Erden'i seviyorum ofiste). Hiçbiri bilmiyor ki, hammadde halindeyken aşırı doza maruz kaldığımdan basıldıktan sonra dergiyi okuyamıyorum ben!

Evet... Her sayı çıktıktan sonra şöyle bir sayfalarını çeviriyor, kapatıp rafıma koyuyor ve bir sonraki sayının hazırlığına girişiyorum.

Neden mi?

Çünkü tüm yazıları Serpil'le birlikte .doc formatında birer kez okuyoruz. Sonra çıktılar alınıp üzerinde gerekli düzeltmeler ve eklentiler yapılırken bir kez daha. Cila olarak da ayın son günlerinde PDF haline gelmeden önce Indesign'da açıp sayfalara son bir kez daha bakıyoruz...

İşte o yüzden bu sayının son 3 gününde dergiden uzaklaşmak ilaç gibi gelecek. Ne kapağın son halini göreceğim, ne de sayfaların. Geri döndüğümde, inşallah bir aksilik olmadıysa, dergi basılmış bitmiş olacak… Ve bana da son 11 yıldır çok az nasip olan bir heyecanı hissetme şansı verecek: Derginin sadece okuru olmayı.

Evet, "oyun dergisi okuru olmak" diye bir şey var ve bu çok keyifli bir şey. Çünkü bizler diğer dergilerin veremediği bir heyecanı vermek için çabalıyoruz size her ay. Uzun süredir bu heyecandan mahrum kalmıştım ama bu ay derginin son hali bana da size olduğu kadar sürpriz olacak.

Aman, tatil yapmaya falan kaçtığımı sanmayın sakın. Yılda bir düzenlenen Ubidays etkinliklerine muh(a)birlik yapmaya gidiyorum. İki gün boyunca Ubisoft'un önümüzdeki yıl çıkartacağı, henüz açıklanmamış tüm oyunların gösterileceği, çok özel bir mekânın hazırlandığı bu gösterimde olacağım. Ve siz de bu gösterimin ilk "exclusive"ini okuyacaksınız az sonra bu sayfalarda: Masal gibi bir oyunu… Prince of Persia'nın yeni üçlemesinin ilk oyununu.

Gelecek aya kadar kendinize iyi bakın. Gelecek ay bambaşka olacak.

- SİNAN AKKOL

NOT: ÖSS'ye girecek herkese Allah'tan kolaylık vermesini ve başarılar diliyorum. İnşallah hepiniz en güzel yerleri kazanırsınız.
BİR NOT DAHA: Ağır bir bağırsak enfeksiyonuyla hastaneye kaldırılan Muder bu ay EnSevdiğiM'i yazamadı. Çok geçmiş olsun MUDER.

Art: Burnout Paradise'dan - *Roadkill*

içindekiler

360drc



PC İNCELEME





KONSOL İNCELEME

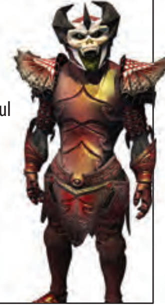


ORGANİZE SANAYİ



ONLINE





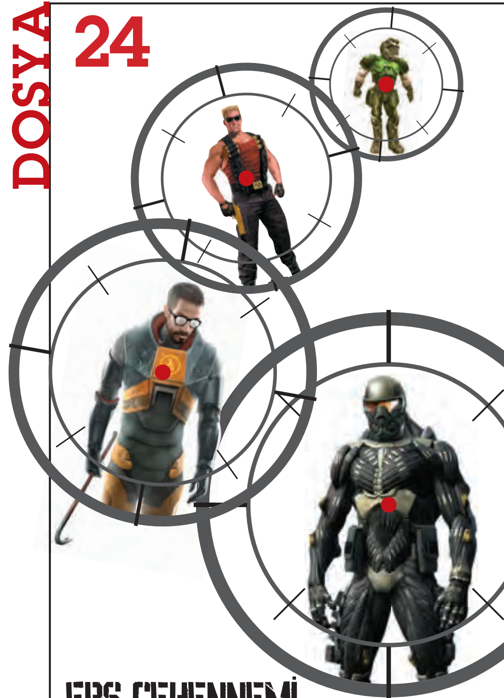
bakmadan geçmeyin





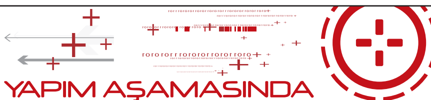


DOSYA



EKRAN DIŞI





YAPIM AŞAMASINDA

OYUN CANAVARI



oyun indeksi

OGZ_DVD

HIZ, STRATEJİ VE SALATALIK KARDEŞLİĞİ

Oyungezer

DVD SORUNLARI

Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğine şaşıracaksınız.



AYIN DEMOSU

Race Driver: GRID

İlk olarak 1997 yılında ortaya çıkan *TOCA Touring Car* serisi, altı farklı oyun ile en başarılı motor sporları yapımlarından biriydi. Serinin son ayağı olan GRID ise bayrağı bir adım öteye taşımakta kararlı görünüyor. *Colin McRae: Dirt*'ten hatırladığımız Neon motorunun geliştirilmiş hali olan Ego'yu kullanan oyunun grafikleri ağzımızı açık bırakıyor. Hasar modellemesi mükemmel görünüyor, sırf aracı yamultmak için yarışı bir kenara bırakıp sağa sola çarpasınız geliyor. Hele bir de üst seviye bir PC sahibiyseniz yaşadınız. Elbette bir rallide olduğu gibi dağ bayır gezmiyor, özel pistlerde veya şehir içinde takılıyoruz. Demoda dünyanın üç farklı bölgesinde Ford Mustang GT-R, Nissan S15 Silvia ve BMW 320si modellerinden birini kullanabiliyoruz. Zamanı kısa süreliğine geri alıp yarışın performansınızdan memnun kalmadığınız, ya da doğrudan virajı alamayıp bariyerlere tosladığınız bir bölümünü tekrarlamanıza izin veren oyun *Gran Turismo 5* kadar iyi mi değil mi tartışılır, ancak tam sürümü bu ay içerisinde elimizde olacak.

Tam Oyun Yağmuru

DVD'mizin Full bölümü bu ay yine dopdolu. Game&Game'in yeni oyunu **Aeronauts**'ta uçağınıza atlayıp bulutlara yükselin. Guitar Hero'nun ücretsiz PC şubesi **Frets on Fire** ile gitar çalmanın keyfini bilgisayarınızda yaşayın. 1999 yılının başarılı oyunlarından **Hidden & Dangerous**'ın Deluxe versiyonunda en iyi taktikleri belirleyip askerlerinizi zafere ulaştırın. Quake benzeri hızlı FPS oyunlarından hoşlanıyorsanız bunny-jump'ın kurallara aykırı olmadığı **Warsow**'u deneyin. Ben elime Colt almadan rahat edemem ama fantastik öğelere de hayır demem diyorsanız da **WolfTeam** ile kurtadamların arasına atlayın. Seçenek çok olunca insan hangisini oynayacağını şaşırıyor yahu. Sinan Abi, DVD'ye bir daha bu kadar güzel oyunu bir arada koymayalım!









FARKLI BİR STRATEJİ

Harvest: Massive Encounter

Uzaylılar insanlığın kökünü kazımakta kararlı. Dört bir yandan dalgalar halinde gelip üssünüzü yerle bir etmek için uğraşıyorlar. Kim demiş en iyi savunma saldırıdır diye? Siz de en güzel oyunların en basit fikirlerden doğduğuna inanıyorsanız, Harvest'ı mutlaka denemelisiniz. Bu oyunda saldırı yok, savunma var. Tek bir çeşit kaynak toplayabiliyorsunuz, kurabileceğiniz bina sayısı yalnızca beş. Asker yok, ordu yok. Sıkıcı mı? Hiç de değil, çünkü uygulayabileceğiniz stratejiler sınırsız. Haritadaki mineralleri toplayıp kredi elde etmeli, güç fabrikaları kurup gerekli enerjiyi lazer kuleleri ve füze taretlerine çizgiler halinde iletmelisiniz. İsterseniz bu kuleleri birbirine bağlayarak güçlerini ve menzillerini de artırabilirsiniz. Dolayısıyla Harvest'ta hangi binayı nereye yerleştirdiğiniz çok büyük önem taşıyor. Sıra dışı bir fikrin strateji türüne uyarlandığı arcade tarzı bu oyunu siz de deneyin, insanlığın hayatta kalma mücadelesine katılın.



DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN

5 ŞEY

1 - Lego Indiana Jones demosu
2 - Göktuğ Usta'nın Mutfağı – Hıyarlı Ekmek
3 - Mega64 videoları
4 - Astro Avenger 2
5 - The Witcher Adventure Editor

360drc



DOOM 4 geliyor
Doom doom da doom doom! Duyduk duymadık demeyin, id Software bizi yine kıvrandıracak.
syf 20 >>



BİRKAÇ DRC DAHA SICAK

Oyungezer'in yerinde duramama katsayası sanırım havalar ısındıkça daha bir yükseliyor. Bunu serbest yazarlarımızdan ve civar masalardan gelen yazılar üzerinden anlayabiliyorum. Oyun dünyasında bir durgunluk varmış, taze oyunlar da zaten birbirine benziyormuş, heyecan verici değilmiş yeni olan hiçbir şey… Öyle mi cidden? Çünkü bakıyorum da, bu yaygın kanı niyeyse bizim kadroya hiç işlemiyor. Derginin sayfa sayısı müsaade etseydi (bir de aylar daha uzun olsaydı azıcık), bu ay bir Haziran sayısı daha çıkartacak potansiyel, bir bu kadar daha yerinde duramama hali vardı içeriğe katkı yapan herkeste. Ama gaddarca durdurduk hepsini, kötü kahkahalar atarak yazıları kırptık, üç sayfacık yer için yalvaran yazarların karşısına geçip boş A4'leri yırttık, "sana sadece 1 sayfa var nihaho" diyerek işkence ettik. Böylece sevgi dolu bir sayı daha hazırladık.

Unutmadan… 360drc'de bu ay birkaç yenilik var. Umarım seversiniz.

C. SERPİL ULUTÜRK

360drc iç açılar

TEMMUZ 2008



METAL GEAR ONLINE β VERSION

ŞCR / Kojima Productions

Oyun dünyasının garantili yapımcılarındandır Kojima, üzmez.

Metal Gear Solid 3: Subsistence (2005)
Metal Gear ruhunun online ortamlara taşındığı ilk oyun.

Metal Gear Ac!d (2005)
Kart oyunuydu, biraz sönüktü falan ama PSP için fazla fazla bir deneyimdi yine de.

MASTER CHIEF HASETİNDEN ÇATLAYACAK!!! -MEGAEMİN

Bayanlar baylar, MGS4 gibi bir başyapıtın raflarda yerini almasına ramak kala Oyungezer olarak sınırlı kişiye açık olan Metal Gear Online beta testine katılmanın ve size oyun hakkındaki detayları sunmanın derin mutluluk ve hezeyanını yaşamaktayız. Hımm, sahneye çıkar gibi ağır bir giriş oldu, kabul ediyorum. Uzatmim, keza mevzu derin, yer sınırlı.

17 Nisan 2008'de PS Store'dan indirmeye açılan MGO Beta, çok geçmeden kayıtların dolmasıyla sunucudan kaldırıldı. Test türlü çeşitli aksaklıklardan dolayı ancak 25 Nisan'da başladı ve iki hafta sürerek 11 Mayıs tarihinde noktalandı. Oyun söylenenlerin aksine ayrıca satılmayacak, 12 Haziran günü piyasaya çıkacak olan Metal Gear Solid 4'le birlikte "başlangıç paketi" şeklinde ve ücretsiz olarak elimize ulaşacak. İlerleyen zamanlarda ise MGO için yeni haritaların, karakterlerin ve diğer içeriklerin yer aldığı ek paketlerin satışa sunulması planlanıyor. Geçen ay Console Master'da da değindiğim gibi, esasen bu oyun ilk MGO değil, daha önce PS2'deki MGS3: Subsistence ve PSP'deki Portable Ops oyunlarında da online desteği vardı, ancak bu sefer en ciddi girişimle karşı karşıya olduğumuzu söyleyebiliriz.

HAYDİ FOXHOUNDCULAR SAVAŞA!

Oyunumuz, MGS4 motorunun PS3 donanımında çalışan ilk örneği olması nedeniyle ziyadesiyle heyecan verici bir kere. Karakterinizi üçüncü kişi gözünden kontrol ettiğiniz bu online oyunda, en çok 16 kişi tek bir arenada zafer mücadelesi verebiliyor. Binbir zahmetin ardından nihayet karakterimize kavuşuyor, onun surat, ses tonu, kılık kıyafet, aksesuar gibi fiziksel özelliklerini istediğimiz şekilde düzenliyoruz. Karakter dediğimi oyunun ana karakterlerinden birisi sanmayın, sıradan bir askersiniz.

Yine arzu ettiğiniz yakın dövüş (CQC), daha iyi nişan alma, hız, uyanıklık, keskin nişan, bombacılık, pompalı tüfek, hafif makineli tüfek, hacking gibi birçok yetenekten dördünü karakteriniz için seçebiliyorsunuz. Bu yeteneklerin oyuna etki seviyeleri, sizin oyun boyunca sergilediğiniz performansa göre artıyor. Hack olayına ise birazdan değineceğim.

Ivır zıvır işler bittiyse buyurun doooğru savaş alanına. Karşınıza çıkan lobileri tarayarak size en uygun olanına girebilirsiniz. Oyun beta sürümünde bile bir klan kurmanıza veya varolanlardan birisine katılmanıza imkan tanıyor. Yani sizin mahalleyi toplayıp, millete beraberce dalabilirsiniz. Benim kişisel tavsiyem on beş kişinin sizi bir kaşık suda boğmasına izin vermeden evvel illa ki eğitim bölümünü bir tamamlayın, konuyu ve kontrolleri kavramak açısından zaruridir.

MGO'nun beş farklı oyun modu var. Bunlardan deathmatch; öl ya da öldür, team deathmatch; ölün ya da öldürün manasına gelirken, Capture Mission'da rakip takıma ait bayrağı ele geçirip kendi üssünüze getirmeye çalışacaksınız. Tabii ki aynısını rakibiniz yapamadan önce. Base Mission'da haritanın farklı yerlerindeki üç bölgeyi ele geçirmeniz ve geri sayım tamamlanıncaya kadar da bu bölgeleri korumanız gerekiyor. Bir güncelleme ile oyuna sonradan eklenen Sneaking Mission ise benim favorim. Burada her seferinde sunucudaki oyunculardan bir tanesi, Octocamo dahil tüm aksesuarlara sahip olan yaşlı



- Türksünüz galiba?

ENVANTERE BAKIŞ

İşte MGO'da kullanabileceğiniz silah ve ekipmanlar:

İlk envanter
Oyuna başladığınızda yanınızda standart olarak sigara paketi, karton kutu ve dürbün bulunuyor. Oyun esnasında ise gece görüşü ile varil bulabiliyorsunuz.

Ana silahlar
VZ83 hafif makineli, P90, AK102, MP5, M4, M17, SVD ve Mosin Nagant keskin nişancılar, M870 pompalı tüfek, M14EBR, DSR1, RGP, SOP DESTAB, balistik kalkan, çeşitli susturucular

İkincil silahlar ve aksesuarlar
GSR ve MK2 tabancaları, susturucuları, G18, stun & smoke & chaff el bombaları, claymore mayınları, C4, düşman yer gösterici, yetişkin dergileri.

TIRIVIRI

PS3 ve 360 için yapımı süren Saints Row 2'nin PC'ye de çıkacağı haberleri aldı başını gidiyor. Oyun bu yanıyla da GTA'nın takipçisi. > Bioshock'un PS3 versiyonunun yıl sonunda çıkacağı kesinleşti. >>



Bu varille saklanabildiğiniz gibi düşmanlarla bowling de oynayabilirsiniz.

Snake'i kontrol ederek diğer oyuncuların Dogtag'lerini toplamaya çalışıyor. Her iki takım da hem Snake'i, hem de birbirlerini avlamaya çalışıyor. Eğer sunucuda on kişiden fazla oyuncu varsa, bir kişi de Snake'e yardımcı olarak küçük robotçuk MK II'yi kontrol ediyor. Performansını gayet başarılı bulduğumuz yaşlı Snake'in selamı var bu arada, kendisiyle omuz omuza savaşmak güzeldi. Beta test boyunca ondan başka tanıdık karakter görmedik ama Hideo bu, sonradan karşımıza ne çıkartacağı belli mi olur?

TERCİHLER, TERCİHLER, TERCİHLER

Oyun içerisinde mavi veya kırmızı timlerden birisinin üyesi oluyor, birincil, ikincil silahlarınızla destek ekipmanlarınızı her oyuna başlarken, üsse geri döndüğünüzde ve yeniden doğduğunuzda seçebiliyorsunuz. Silahlar ve aksesuarlarla ilgili pek sıkıntı yok, yine L2 ve R2 ile seçim yapabiliyorsunuz, ancak tek basışlar için dairesel sistem kullanmışlar. Onu seçeneklerden kapatıp eski bildiğimiz haline getirebiliyorsunuz. Çatışmalarda otomatik nişan özelliğini kullanabilirsiniz, çok kolay fakat ölümcül organlara ateş ettiğinizden emin olamıyorsunuz. Bir diğer seçenek omuz üstünden nişan alma. Bu şekilde istediğiniz gibi nişan alabiliyor, hatta sağ ve sol omzunuz arasında geçiş yapabiliyorsunuz. En başarılı nişanlama için birinci kişi modunu kullanmalısınız. Bu modda en iyi sonucu verse de nişan almak biraz zaman alıyor, fakat sıkı rakiplere sahipseniz zaten otomatik nişanla da hiçbir yere varamayacaktınız.

Elinizdeki her silaha özel farklı yakın dövüş (CQC) teknikleri kullanabildiğiniz gibi rakiplerinizi şokla ve tabancayla bayıltmanız da mümkün. Bayılırsanız öyle melül melül olan biteni izliyor, bir yandan analog kolu sallayarak daha hızlı ayılmaya çalışıyorsunuz. Tabii civarda bulunan bir takım arkadaşınız gelip sizi pışpışlarsa hemen kendinize gelebiliyorsunuz. Uzun uzun anlatmayayım, karakteriniz heykelli MGS4 videosunda Snake'in yaptığı ölü taklidi ya da sırt üstü sürünme dahil tüm hareketleri yapabiliyor.

NE OLDUM DEMEYİN!

Olayı çözüp bir müddet sonra tek başınıza bir ordu haline gelebilirsiniz ama sizi kollayan birileri yoksa hepsi hikaye. Bu oyunda takım çalışması ve iletişimin hayati önemi var. Select tuşu ile takımınıza saldırı, savunma ve genel amaçlı hazır telsiz mesajlarını hızlı bir şekilde gönderebiliyorsunuz. Yine klavye desteği ile istediğiniz mesajı anlık yazabilir, kulaklık setinizle de sesli iletişim kurabilirsiniz. SOP ise bunlardan daha detaylı ve kullanışlı bir tim koordinasyon sistemi. Bu sistemle, bağlantı kurduğunuz takım arkadaşlarınızın yerlerini (duvarların arkasında olsalar dahi), sağlık durumlarını ve diğer bilgilerini anlık olarak ekranınızda görebiliyorsunuz. Bu da savaş alanındaki tüm askerlerin vücutlarında bulunan ve sağlık, performans, duygu ve bilgileri düzenleyen "nanomachine"lerle bağlantı kurulması sayesinde gerçekleştiriliyor. Bu sistemle örneğin bağlı bulunduğunuz tim arkadaşlarınızın ortaya çıkardığı mayınları siz de görebileceğiniz gibi, rakip timin SOP sistemini hackleyerek onların tüm bilgilerine de ulaşabiliyorsunuz. Dahiyane.

Oyun MGS4'ün motorunu kullandığı ve siz de videoları bir milyon kez izlediğiniz için tutup da şöyle görünüyor, böyle kokuyor şeklinde grafik anlatmayacağım. Kısaca özel efektlerde, kalabalık ve geniş mekanlarda dahi en ufak yavaşlama olmaksızın 1080p çözünürlükte süper akıcı olarak çalışıyor. Savaşın yıkımına direnen haşat binalar ve kamuflajınıza destek olan enkaz kalıntıları atmosferi tamamlıyor. Sesler ve müzikler de serinin eski oyunlarından alınmış. Her oyun başlangıcında istediğiniz temayı seçebiliyorsunuz. Ben kapatıyorum gerçi, safi çatışma sesleri beni daha bir açıyor.

Metal Gear Online, nişan almadaki güçlüğü göz ardı edersek *Warhawk*, *Call Of Duty 4* ve *Rainbow Six: Vegas* gibi rakiplerle çekişebileceğini, gizlilik ve aksiyonu çok iyi harmanladığını betadan göstermiş oldu. Heyecan ilen beklemekteyiz.

KISACA

Tür: Online Aksiyon (16 kişi)
Yapım: Kojima Productions
Platform: PS3
Çıkış tarihi: Temmuz 2008
Web: www.konami.jp/mgo/

HARİTALAR

Mekanlar hem saklanmaya, hem de yakın ve uzak çatışmalara uygun zemin sağlıyor. İşte oyundaki haritalar:



Ambush Alley: Savaştan tarumar olmuş bir kasabanın sokaklarından oluşan bu dağınık alan, siperler ve kum torbaları ile yakın ve orta menzilli çatışmalara imkân veriyor.



Blood Bath: Yüzey ve yeraltı alanlarından oluşan bir küçük arena.



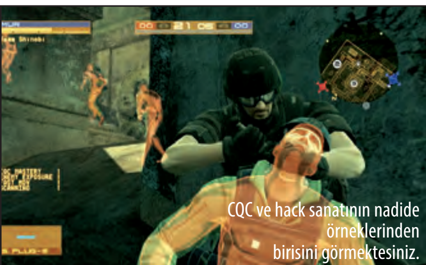
Groznyi Grad: Net görüş sağlayan çatılar ile açık ve kapalı alanları barındıran MGS3'de Shagohod'a ev sahipliği de yapan terk edilmiş silah fabrikası. Karakterinizi haritanın değişik bölgelerine fırlatabilen "insan mancınığı" burada yer alıyor.

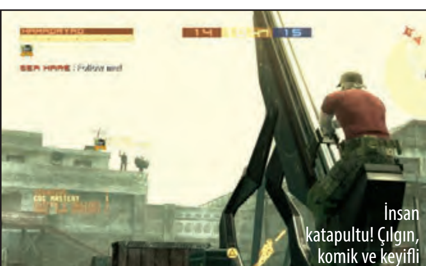


Midtown Maelstorm: MGS4'de yer alan bu tozlu Ortadoğu savaş alanının caddeleri geçitlerle kesişiyor.



Urban Ultimatum: Kuşatma altındaki bir şehrin farklı yükseklikteki binalarını barındıran bu bölüm özellikle damdaki kemancılar ve keskin nişancılar için biçilmiş kaftan.


CQC ve hack sanatının nadide örneklerinden birisini görmektesiniz.


İnsan katapultu! Çılgın, komik ve keyifli



Gıpraşma yakarım. La dur, napisen, dellendin mi?

EYLÜL 2008

Bir legonun kafasını koparmak şiddet eğiliminin göstergesi midir? Ama kopmak onun doğasında var?

-Memur beyler benim büyük bir soru işaretim var, yardımcı olur musunuz?

ŞCR / Traveller's Tales

Traveller's Tales, çeşitli lisans oyunlarında başarısız olsa da Lego serisiyle kendini affettirdi.

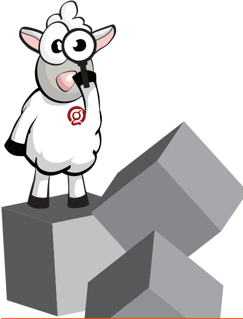
Lego Star Wars 1-2 (2005-2006)
Legolardan Star Wars ve muhteşem oyunlar.

Transformers: The Game (2007)
Filmi gibi kendisi de kötüydü, 2007 Transformers efsanesi için kötü bir yıl oldu.

LEGO BATMAN

BRUCE KOSKOCA ADAM OLDUN, ŞU HAYATTA İKİ LEGO BİLE KOYAMADIN ÜST ÜSTE

-K. MEHMET KENTEL



Son yıllarda *Lego Star Wars* kadar başarıyla kotarılmış kaç tane seri var bilmiyorum. Zekâ, ince iş ve eğlencenin böylesine bir uyumu, beni hala çok şaşırtıyor. Çocukluğumun en büyük eğlencesi Lego'ların, harika geçen Star Wars yolculuklarından ve bu ay çıkacak olan *Indiana Jones* maceralarından sonra, yeni durağı, çocukluğumun bir başka efsanesi oluyor: Gotham City, yani Batman'in şehri.

Duymamış ya da oynamamış olan var mı bilmiyorum ama tek bir cümleyle özetlemek gerekirse, *Lego Star Wars* oyunları, tamamıyla Lego parçalarından inşa edilen Star Wars evreninde, filmlerin de dahil olduğu çeşitli maceraları, filmlerden tanıdığımız karakterlerle yaşadığımız, komik mi komik, eğlenceli mi eğlenceli oyunlardı. Lego Batman de bu temeller üzerine inşa ediliyor ama kendisine -ve Batman evrenine- has birkaç özellikle de oldukça farklılaşıyor.

LEGOLARDAN YARASA YAPMAK

Lego Batman'de ilk dikkat çeken özellik, oyuna bir adet "Kötü Adam" modunun eklenmiş olması. Bu modda, Batman ve Robin'le oynadığımız bölümleri kötü adamların gözünden bir kez daha oynayabileceğiz. Evrenin en ilginç ve karizmatik kötü adamlarına (ve kadınlarına) sahip olan Batman için çok iyi bir fikir. Bu modda da, aynı normalde Batman ve Robin'in yapacağı gibi birbirleriyle yardımlaşarak ilerleyecek olan "kötü" çiftlerimiz olacak, Joker ve Harley, Penguen ve Killer Croc gibi.

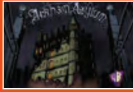
Bulmacaları çözmek için Lego inşa etmenin hala birinci sırada olduğu oyunun *Star Wars* Lego'larından ayrıldığı bir başka yön dövüş mekaniklerinde olmuş. *Lego Star Wars*'da elimizde bir ışın kılıcıyla geziyorduk, Batman'de ise iş çoğu zaman yakın dövüşlere kalıyor. Lego karakterlerin kollarının ne kadar kısa olduğunun iyice ortaya çıkmasıyla, oyuncular dövüşlere çok daha farklı yaklaşacaklar. Yapımcılar da buna uygun olarak, itme, tutma, fırlatma gibi yakın dövüş numaraları eklemişler oyuna. Bu hareketler, karakterlerin özelliklerine göre kullanılabilecek.

Karakterlerin özellikleri demişken, elbette her kahramanın kendine has yetenekleri olacak. Örneğin Joker'in avucundan verdiği elektrik şoku, düşmanlarını birer Lego iskeletine dönüş-

GOTHAM CITY'DE YAŞAMAK İÇİN 5 NEDEN

Batman yazarlarından Dennis O'Neil'in söylediği gibi, "Manhattan'da, 14. Cadde'nin aşağısında, saat gece yarısını 12 geçe, Kasım'ın en soğuk günü" atmosferine sahip olan Gotham City'de neden yaşamak isteyesiniz?

1- Manyak bir suçluysanız, Gotham City sizin için en ideal yerdir. Her türlü sapıklığı yapabilir, eğer yakalanırsanız kapatılacağınız Arkham Tımarhanesi'nden elinizi kolunuzu sallayarak çıkabilirsiniz.



2- Megaloman bir süper kahramansanız, Gotham City sizin için en ideal yerdir. Hapse tıkıp tıkıp yeniden kaçmalarına izin verdiğiniz suçlular ve onların karşısındaki çaresiz insancıklar sayesinde, şehrin size sürekli ihtiyacı olur. Siz de şişebildiği kadar şişirirsiniz egonuzu.



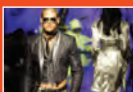
3- Penguen, kedi ya da yarasaysanız, Gotham City sizin için en ideal yerdir. Tüm dünyada başka hiçbir yerde bulamayacağınız saygıyı burada görebilirsiniz.



4- Spot ışıklar için ampul üretiyorsanız, Gotham City sizin için en ideal yerdir. Zırt pırt kullanılan yarasa spotu, ampulleri sık sık patlatır, siz de köşeyi dönerseniz.



5- Haute couture tasarımcısıysanız, Gotham City sizin için en ideal yerdir. Defilelerinizdeki mankenleri süper kahraman ya da süper kötü olarak tanıtırsanız kimse şüphelenmez, zirâ onlar da aynı sizin defilelerinizdeki gibi kıyafetler giymektedirler.





Ciddiyete dikkat!
Adeta bir Rainbow Six oyunundayız.

kurgu klasiklerinin yazarı Philip K. Dick'in iki romanı oyun oluyor. Hangileri, biz de bilmiyoruz ama yapan Halycon Company. > Maxis'in kurucu ortaklarından Jeff Braun, yeni bir Oddworld oyunu >>

türecek. Ya da Harley Quinn güvenlik görevlilerini baştan çıkartıp, girilmesi yasak yerlere girebilecek. Batman ve Robin, doğal yetenekler bakımından düşmanları kadar şanslı değiller belki ama onların da oldukça gelişmiş bir teknolojik altyapıları var (bu Bruce Wayne'in yediği baba parasını da kimse yemedi ha). Kaslı ve garip kıyafetli kahramanlarımızın farklı kostümleri olacak ve bu kostümler sayesinde, dikey metal yüzeylerde yürüyebilmek, arabaları ve helikopterleri uzaktan kontrol edebilmek (Robin); kısa mesafelerde uçabilmek, etrafındaki yapıları patlatabilmek (Batman) gibi marifetler sergileyebilecekler.

Batman'in şu ana kadar birbirinden çok farklı çizgi romanlara, TV dizilerine, çizgi filmlere ve filmlere konu olan bir evreninde bu kez hangi estetik çizginin izleneceği önemli bir karar. Yapımcılar bu kararı, "Tim Burton'ın filmlerinin üzerine, diğer yapımlardan aldıkları ve kendilerini de kattıkları bir çizgi eklemek, bunu da Lego estetiğiyle birleştirmek" şeklinde almışlar gibi duruyor. Karanlık bir arka plan üzerine cart renklerin seçildiği Gotham City, atmosfer açısından oldukça başarılı gözüküyor. Atmosferin zenginliğini artıran küçük detaylar da -ortalıkta dolaşan sıçanlar ya da yükselen dumanlar gibi- unutulmamış. Lego Batman'in, Traveller's Tales'in özellikle yeni nesil konsollar için geliştirdiği ilk oyun olduğunu da söyleyelim; grafikler *Star Wars* serisine göre çok daha güzel gözüküyor.

LEGO'DAN YARASA ÇIKSA YERİM

Lego Batman'in önceki oyunlara göre daha karanlık bir atmosfer ve daha kompleks bir kontrol sistemiyle geldiğini söylemiştik. Yapımcılar yine de küçük ve tecrübesiz oyuncular için de yönetmesi kolay bir oyun olacağı konusunda garanti veriyorlar. Önceki oyunların başarısı düşünülürse, bu garanti konusunda pek şüphe duymamak gerek. Sonuç olarak görünen o ki Lego Batman, bizi yine muhteşem bir atmosferle ve harika bir oynanışla buluşturacak. Bildiğimiz Lego eğlencesinin üzerine eklenen ufak numaralar gerçekten çok cazip gözüküyor. O gelene kadar, Traveller's Tales'in başka bir harikası, *Lego Indiana Jones*'la oyalanmak da bir o kadar güzel olacak.

KISACA

Tür: Aksiyon
Yapım: Traveller's Tales
Platform: Wii, PS2, PS3, 360, PSP, PC, DS
Çıkış Tarihi: 26 Eylül 2008
Web: batman.lego.com



Bir Chun-Li'nin bir de Kristin'in kesitine bakıyorum da, yüz sorun değil ama cüsse açısından Smallville'de Clark'ın annesini oynayan Annette O'Toole (ki Superman 3'ün Lana Lang'i oydu) çok daha uygun bir seçim olurdu.

SEVİŞMEDİN, BARİ DÖVÜŞ!

BISON'DAN DAYAK YERKEN DE CLARK GELİP KURTARACAK MI?

Böyle gözü dönmüş, manyak gibi bir başlık attığım için özür dilerim ama sorumlusu ben değilim valla. Herhalde bir üç sezon falan boyunca Clark'ı inim inim inleten Lana'nın ismini yeni Street Fighter filminin künyesinde görünce dayanamadım.

Zengin kriptonit maden yataklarına sahip şirin kasabamız Smallville'i biliyorsunuz herhalde? İşlenip satılsa Smallville'in tüm dış borçlarını ödeyebilecek olan bu kriptonit yataklarının sadece Clark'a karşı kullanılması ve Smallville'deki herkeste en az bir dal kriptonit bulunması bence dizinin en ilginç yanı. Aslında dünya hallerine bir gram ilgi duymayan, bırakın gazeteyi kitabı, mısır gevreği kutusundaki yazıları bile okumayan Clark'ın nasıl olup da gazeteciye dönüştüğünü de anlamakta zorlanıyorum. Hatta başlamışken şunu da söyleyeyim: Ben mi yanlış gördüm bilmiyorum ama bütün ilişkilerini "Clark Lana'ya aşıık!" üzerinden kuran karakterlerimizin gittiği okulun kapısında Smallville İlköğretim Okulu değil de Smallville Lisesi tabelası olması saçma değil mi? Ah, yeter…
İşte bu güzel dizinin Lana Lang'i Kristin Kreuk, önümüzdeki yıl gösterime girecek olan Street Fighter: The Legend of Chun-Li'de başrol oynayacak ("Ryu mu yani?" diye soranlar lütfen sayfayı terk etsin). Filmin Kanal D'ye düşmesi için iki yıl filan beklesek yeter muhtemelen… Acelesi olan var mı?

>> üzerinde çalıştığını açıkladı, hem de serinin eski oyunlarını hazırlayan ekiple birlikte. > Bioshock'un baş tasarımcısı Ken Levine'den bir X-Com oyunu mu? 2K, isim haklarını aldığı oyunu Levine'in

EN MERAK ETTİĞİNİZ OYUNLAR HAKKINDA SON BİLGİLER

Biz bunları istiyoruz

1 STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

GEORGE LUCAS'I BİLE HEYECAN BASTI, BİZ N'EDELİM?

Bir süreliğine hepimizin aklını başından alan şey, WiiMote'u ışın kılıcı olarak kullanma fikri ve Nunchuk'lı düellolardı. Sonra gördük ki asıl olay Force'taymış. Aslına bunu anlamak için oyunun ismine bakmamız yeterliydi ya, neyse.

The Force Unleashed'in yayınlanan tüm videoları, Force'un yıkıcı yüzüyle ne denli haşır neşir olacağımızı gösteriyor. Elimizdeki ışın kılıcınıysa genellikle Force'la başladığımız bir işi tamamlamak, yani ölümcül kombolar yapmak için kullanıyor olacağız. Örneğin Grip'le havaya savurduğumuz bir düşmanı, daha yere inemeden üstüne fırlattığımız ışın kılıcıyla dilimlere ayırmak gibi seçeneklerimiz var. Düşmanlarımız da GTA4'e de ruh veren Europhia motoru sayesinde pek bir hareketli. Havalandırmaya çalıştığımız bir Storm Trooper'ın yerde kalabilmek için metal kutulardan birine tutunduğunu ve onu da kendisiyle birlikte yukarıya çektiğini görmek, sonra da bırakıverdiği kutunun cam bir kabinin üstüne düştüğünü ve tuzla buz olan kabinden fırlayan cam parçalarının yerdeki Trooper'ların üstüne saçılışını izlemek gerçekten de heyecan verici. Peki ama, biz kimiz?

Altı filmlik serinin üçüncü ve dördüncü bölümleri arasında geçen hikayeye göre biz, Darth Vader'ın gizli Apprentice'iyiz. Ve oyunun ilk level'ında henüz ortada yokuz. Peki o zaman kimi yöneteceğiz bu ilk bölümde? Haşa, ama Vader'ı yöneteceğiz (ve evet, Vader'ın favori Force'u olan Choke'u da kullanabiliyoruz). Ama Vader ve Secret Apprentice, oyunun "Büyük Beşli" denen karakter grubunun sadece iki üyesi. Diğer üçü de Juno Eclipse (romantik kanattan hikayeye destek veriyor), General Kota (Secret Apprentice'in sağduyulu akıl hocası, bir nevi Obi Wan) ve Proxy (droid yol arkadaşımız, fazlasıyla C-3PO'ya benziyor).

Ya düşmanlarımız? Yayınlanan videolar boyunca kitleler halinde Storm Trooper yok etsek de oyunun çok güçlü boss'ları da olacak. Mesela bir AT-ST Walker'ı tek başımıza indirmek söz konusu olabilir mi? Hayır. Doğrusu; AT-ST'yi önce Force Grip'le havaya kaldırıp teneke kutu gibi buruşturmak ve evet, sonra da "indirmek". Artık emin olabilirsiniz, bir çaylaktan beklenmeyecek kadar Güç sahibi olacağınız günler yakındır…

RESMİ ÇIKIŞ TARİHİ: 16 Eylül 2008
Bize göre: Bir gün bile aksayacağını sanmıyoruz. Geciken Force diye bir şey yoktur.











Elbette bir Force Lightning çakarak bu iri hayvanı indiremeyeceğiz. Güçlü rakipleri indirmek için ya birden fazla Force'u ve ya da Force ve ışın kılıcını kullanarak kombo yapmamız şart.

Jabba the Hutt'ın sevimli evcil hayvanı Rancor, The Force Unleashed'de karşımıza boss'lardan biri olarak çıkacak.

Nefes alma fırsatı bulduğumuz bir anda bu ağır nesneyi havalandırıp Rancor'un tepesine bırakmamız akıllıca olabilir. Zira oyunun bir özelliği de çevredeki her şeyin silah olarak kullanılabilmesi.

Bu kameradan görünmüyor ama daima elinde taşıdığı ışın kılıcı, Secret Apprentice'in "sol kolu" (sağ kol tabii ki Force).

yeniden yaratmasını istiyormuş. > Resident Evil 5'e online co-op özelliğinin ekleneceği duyuruldu. > Oyun uyarlaması filmleriyle ismini duyuran Paul Anderson, yapımcı Crystal Sky Pictures'la >>

2 JUST CAUSE 2

ÖDÜL TOPLAMAK İÇİN KUM EŞELEYECEĞİZ

Avalanche Studios'un Just Cause'u iddialı bir oyun olarak çıkmıştı. Ama kısa tek kişilik hikâyesi ve sınırlı sayıdaki yan görevleri, oyunun çabucak gündemden düşmesine neden olmuştu. Aradan üç yıl geçti ve Avalanche'ın adasına doğru yeni bir yolculuğun zamanı geldi. Farcry'ın tropik adasıyla GTA'nın görev zenginliğini ve özgürlüğünü birleştirme işini bu kez çok daha ciddi bir şekilde ele alıyor yapımcı ekip. Ve ana hikayeyi dümdüz oynayıp bitirmemizi engellemek için çok dallı budaklı bir ödül sistemi ekliyor oyuna. Üstelik bunu yaparken, tüm yan görevleri yok ediyor! Artık her şey büyük senaryonun bir parçası çünkü…

Just Cause 2'de kendinizi peynire ulaşmaya çalışan fare gibi hissetmeniz olası. Çünkü oyunun geçtiği adayı dev bir labirent gibi (toplamda 1000 kilometrekareyi buluyor) düşünecek olursak, bu labirentin her bir köşesinde, toplamanız gereken tam 2,500 parça silah, araç ve nesne var. Aslında hepsini toplamak zorunda değilsiniz ama atladığınız her ödül, ana hikayeden bir parçanın eksilmesi anlamına geliyor. Yani oyunu tamamlamak için belli noktalara uğramanızı değil, ne kadar çok noktaya uğrarsanız o kadar bütünlüklü bir oyun deneyimi yaşamanızı hedefliyor Avalanche. Buradan da şu sonuç çıkıyor: İyi bir oyuncuysanız Just Cause 2'yi kolay kolay bitiremeyeceksiniz.

Bu bir aksiyon oyunu, öyleyse tek derdimiz hikayeyi tamamlamak değil herhalde? Doğru. Paraşütü, helikopteri, 4x4 arazi araçları ve denizin dibindeki numaralarının yanına öncekine göre daha gelişmiş olan çatışma becerileri de eklenince hızlı bir macera kokusu alabiliyoruz, denizden bu tarafa doğru esen. Büyük olasılıkla da yanılmıyoruz.

ÇIKIŞ TARİHİ: 2008
Bize göre: Daha yılın bitmesine altı ay var ama bizce sonbahara bile kalmaz, çıkar.



İSTEYİN, ARAŞTIRALIM

En çok merak ettiğiniz oyunlar hangileri? Biz Bunları İstiyoruz bölümünde araştırdığımız oyunları siz seçiyorsunuz. Bu yüzden hakkındaki haberleri en çok merak ettiğiniz 5 oyunu merakediyorum@oyungezer.com.tr adresine gönderin. Veya www.oyungezer.com.tr adresinde Oyungezer Dergisi altındaki başlığa yazın. Sizin için araştıralım.

3 STILL LIFE II

İYİ BİR HİKAYE İÇİN BEKLEMEYE DEĞER

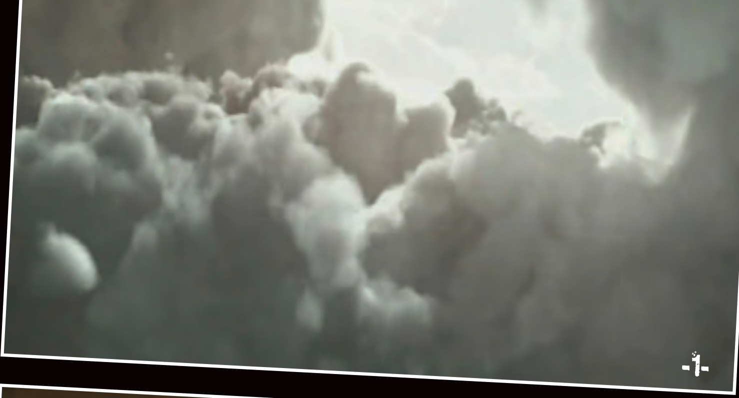
Still Life'ın hikâyesi öyle bir noktada sonlanmıştı ki, hatırlıyorum da Credits ekranı falan geçip, oyun kendini kapatıp, bilgisayarım uyku moduna geçtiğinde ben hâlâ ekrana bakıyordum boş boş… (sanırım ben de uyku moduna geçmişim, zira şu an çok anlamsız geldi yaptığım). Oyunun yapımcısı Microids'in bizi öylece ortada bırakmasının tek bir sebebi olabilirdi; Still Life 2. Ama bu devam oyununun haberi yıllarca gelmedi. O ara yine uyku moduna geçmiş olmalıyım, yeniden gözlerimi açtığımda tüm adventure oyun sitelerinde Still Life II konuşuluyordu!

Still Life II, ana karakterimiz Victoria McPherson'ı bize geri veriyor ve yeni bir seri katil vakası için yollara düşürüyor. Hatırlarsanız, ilk oyunda bir yandan Victoria'yı yönetirken, belli noktalarda da zamanda geriye gidip, Victoria'nın amcasının gençliğini yönetiyorduk (ki kendisi bir başka adventure oyunu olan Post Mortem'in ana karakteriydi). Still Life II'de de ikinci bir karakterimiz var. Bu kez Victoria'yla katili köşeye sıkıştırmaya çalışırken, bir yandan da sıradaki kurban adayı Paloma Hernandez'i yöneterek hayatta kalmaya çalışacağız. İlk bölümün katili kim miydi? Microids, bu sorunun yanıtını ikinci oyunun hikâyesinde bulacağımıza söz veriyor.

ÇIKIŞ TARİHİ: Kasım 2008
Bize göre: Microids, oyunu yeni bir yapımcı olan Gameco Studios'a have etmiş durumda. Her an yapım sürecini uzatacak bir aksilik çıkabilir.



>> anlaştı ve Castlevania'nın filmi için senaryo yazmaya başladı. > Sudden Strike 3'e ikisi multiplayer olmak üzere 5 yeni görev ekleyen bir eklenti yolda. Hem de bedava. > Lord of the Rings serisinin


-1-


-2-


-3-


-4-


-5-

FRAGMAN-YAGI

VERSYION: 01

KILLZONE 2

Bu aydan itibaren 360drc'nin tam da buralarında, çok beklenen bir oyunun fragmanı üzerinden ilk bakış yapacağız. Siz bu videoyu OGZ DVD'sinden açıp seyrederken, biz de size eşlik edeceğiz.
İlk oyunumuz oldukça nüktedan: 2005 E3 fuarında yayınlanan fake oyun içi videosuyla kendisinden bahsettiren Killzone 2'nin Sony Days'de gösterilen en son videosunu tiftikliyoruz.

SAHNE -1-

"Çok kastık bizzz, illa "O Trailer!" gibi oyun içi grafik yapacağızzzs…" diye diye kendini heder eden Insomniac Games'in kamerası, tüm Killzone 2 videolarında olduğu gibi, bu videoya da kümülüs öbeklerine doğru uçarak girer. Ama şaşırtıcı olan, artık bu görüntünün gerçek olması… Bu sahnenin oyunun ikinci bölümü olan Corinth River'ın girişi olduğunu öğreniyoruz. İnsanlık ilk oyundan sonra Helgast ana gezegenine saldırmaktadır…

SAHNE -2-

… Ve fakat bizim uçan tabutlar yerine, bu videoda üzerinden pasları sıyrılan bir nesne geçer ekranın önünden. Yoksa bu gizemli nesne, Killzone 2 logosu olmasındır? Diye düşünürken, aksiyon başlar.

SAHNE -3-

Suratımıza karşı "Şimdi ölme zamanı!" diye höyküren bu amca çavuşumuz. Üstü açık uçan tabuttan (Intruder) atlayan diğer silah arkadaşlarımızla, indirme gemilerimize dana gibi delikler açan hava savunma bataryalarına ulaşmak zorundayız. Ancak Helgast askerleri hiç tükenmeden sürekli gelmektedir, özellikle de AA gibi kritik noktaları tutanlar. Bunları öldürmek için, içinde bulundukları aracı toptan imha etmeniz gerekmektedir.

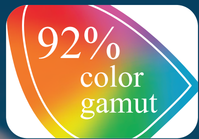
SAHNE -4-

Arkadaşımızı tutup duvarın üstüne çektiğimiz bu tür etkileşimli sahnelerle bizi oyunun içine çekmeyi planlamaktadır Insomniac Games. Ara sahnelerde olabildiğince karakterimizin gözlerini terk ettirmemeyi amaçlamaktadır... Konuyla alakasız olacak ama Killzone 2'de sadece iki silah taşıyabileceğiz. FPS'lere kattığı hafif taktiksellik nedeniyle bu özelliği daima severiz.

SAHNE -5-

Oyunun ilginç yanlarından birisi de, attığınız patlayıcılara dikkat etmek zorunda olmanız. Etraf kırılıp dökülebilir olduğu gibi, şok dalgasıyla fırlayan beton ve metal parçaları da bize ağır hasar veriyor. Takım arkadaşlarımız bu yüzden sık sık ölecek ama şu sıralar tüm aksiyon oyunlarında moda olan "tek tuşla can veren sihirli iğne", Killzone 2'de de yolunu bulmuş. O iğnenin içinde ne var merak ediyorum, isot mu?















Gerçek Renk En Hızlı Teknoloji



Advenced Motion Accelerator



BenQ X Serisi LCD Monitör



Bildiğiniz tüm Tepki Süresi (ms) değerlerini BenQ MPRT teknolojisiyle tekrar gözden geçirin



BenQ X2200W'nun %92 Renk Gamutu sayesinde gerçek renklerle tanışacaksınız .

BenQ
Enjoyment Matters

BenQXserisi.com

CéIDOT'UN İLK MEYVESİ

Hükümran Senfoni, Türkiye oyun sektörü için çok şey ifade ediyor. Aylar önce, oyunun yapım aşamasında yaşanan güçlükleri anlatmak üzere sayfalarımıza konuk olan yapımcı Erkan Bayol'un kapısını bu ay bir kez daha çaldık. Bu defa konumuz şaşırtıcı ve heyecan verici Hükümran Senfoni Online - SERPİL ULUTÜRK

Erkan Bayol

Hükümran Senfoni macerası içinden bir online ürün çıkmasını bekliyor muydunuz? Dergimizin Online sayfalarında, açık beta süreci yeni başlayan Hükümran Senfoni Online'la ilgili ilk izlenimlerimizi bulacaksınız ama ondan önce bizzat yapımcısının ağzından birkaç söz duymak isterseniz, sizi şöyle alalım.

OGZ: Biz Hükümran Senfoni'den haber beklerken karşımıza Hükümran Senfoni Online çıktı. Bize kısaca oyunun ne kadar sürede ve hangi fikirden yola çıkılarak hazırlandığını anlatır mısın?

Erkan Bayol: Karşınıza önce Hükümran Senfoni Online'ın çıkmasının sürpriz olarak karşılanmasına hak veriyoruz. HSO sessizce geliştirildi ve sizlerin beğenisine sunuldu. Fakat HSO ayaküstü karar verilen ve yapılan bir proje değil. Zira bu oyun büyük ihtimalle hem Céidot'un hem de ana oyunun kurtuluşu olabilir.

HSO bizim için sadece bir tarayıcı tabanlı strateji MMO'su değil. Céidot'un bir takıntısı vardır; bir şey yapılacaksa onun gerçekten kaliteli olması esastır. Eğer iyi yapamayacaksak, hiç yapmayız. Türk oyunculara hiçbir zaman vasat bir oyun sunmak istemedik, hele üzerimizde bu kadar baskı varken ve insanların beklentileri bu kadar yüksekken onlara "Kusura bakmayın arkadaşlar, Türkiye'de yayıncı bulamıyoruz, o yüzden ne kadar ekmek o kadar köfte..." diyemezdik. Céidot için Hükümran Senfoni özeldir. O bizim çocuğumuz gibi bir marka, kesinlikle para kazanmak için yapılan bir oyun projesi değil. Bu nedenle 2006 yılının yaz aylarında oyunumuz için yeterli kaynağı sağlayamadığımızdan ve mevcut gidişat ile Hükümran Senfoni'yi kafamızdaki kalitede yapamayacağımızı gördüğümüzden, çok önemli bir karar aldık. Hükümran Senfoni'yi durdurup farklı bir iş modeline kaydık ve HSO'yu geliştirmeye başladık. HSO, dünyadaki en iyi tarayıcı tabanlı MMO'lardan biri olacaktı ve hem Céidot'un kalite politikasına yakışacaktı, hem de ana oyun için finansman sağlayacaktı. Ekibimizin bunu yapabileceğine inancımız tamdı, üstelik elimizdeki finansal kaynaklar da yeterliydi. Çeşitli sıkıntılar elbette oldu, ancak 7 aylık bir periyottan sonra gerçekten kaliteli bir oyun geliştirdik. Artık HSO'nun başarısını bekleyecek ve amacına ulaşmasını umacağız.

OGZ: Oyun yayınlanalı kısa bir süre oldu. Şu ana kadar gelen tepkiler nasıl? Oyuncuların ilgisinden memnun musunuz?

Erkan: Oyunun yayınlanmasından sonraki 10 gün içinde 9000'den fazla oyuncu kaydı gerçekleşti. Gerçi kapalı beta testlere 2-3 bin oyuncu katılmıştı, ancak kapalı beta testler zaten neredeyse gizlice yapılmıştı. Oyun şu an açık beta olarak yayında, yani kimi zaman hatalar çıkabiliyor ve oyuncuların hesapları zaman zaman sıfırlanıyor. Bu tür sıkıntıların yaşanacağı bir dönem olmasına ve henüz yayıncımız olan Mynet'in, oyunun reklamlarına bile başlamamış olmasına rağmen bu konuma gelmemiz çok ümit verici. Üstelik oyuna kayıt olan oyuncuların büyük bölümü oyunda kalıyor, daha şimdiden anlık kullanıcı sayımız 100'ü geçmeye başladı. Bu rakamlar HSO'nun hedeflediği başarının yakınından bile geçmiyor fakat kısacık sürede ve oyun henüz tamamlanmamışken, hatta Mynet reklam bile yapmıyorken (ki bu Céidot ile Mynet'in ortak kararı) bu hale gelmemiz başarıdır.

Oyunculardan bugüne kadar hep güzel tepkiler aldık. Onların en çok memnun olduğu nokta, Céidot'un sorunları çok hızlı çözebilmesiydi. Kapalı betalarda zevkli bir oyun olduğunu ispatlayan HSO, açık betalarda ilk defa büyük kitlelerle buluşacak olmanın heyecanını taşıyordu. Ne mutlu ki açık beta sürecinden de hep olumlu dönüşler alıyoruz. Samimi olarak söylüyorum, hem Céidot hem Mynet bu oyun için çok çalışıyor ve hiçbir şeyi yapmış olmak için yapmıyor. Oyun kendi segmentinde dünyadaki en iddialı oyunlardan biri ve yayıncımız da, biz de bunun sorumluluğunu taşıyoruz.

OGZ: Online oyunlarda projenin kendisi kadar oyunun çevresinde buluşan oyuncu topluluğu da oyunun kaderini etkileyebiliyor. Sizin HSO için bu yöndeki beklentiniz ne yönde? Nasıl bir topluluk oluşturmak istiyorsunuz?

Erkan: HSO çok farklı bir oynanışa sahip. Kendisine benzeyen ve kendi kalitesine yakın hiçbir oyunda olmayan bir özelliği var: Oyuncular birbirleriyle gerçek zamanlı olarak savaşabiliyor ve savaşların görsel sunumu da oldukça şık. Bu nedenle oyunun ağırlık noktası savaşlar. Hal



yeni oyunu Conquest'le ilgili ilk detay: Oyun Star Wars: Battlefront'a benzeyecek. > Crytek'in açıklaması: "Artık PC'ye özel oyun yapmayacağız." Sebep tabii ki PC'deki korsan kullanım yaygınlığı.





böyle olunca, diğer tarayıcı tabanlı MMO'lardaki oyuncuların birbirinden kopuk olarak oyun oynaması alışkanlığı kırılıyor. Aslında özellikle strateji türündeki tarayıcı tabanlı MMO'larda oyunda yapılabilecek çok şey olmasına rağmen, oyuna girdikten sonra birkaç dakikada işiniz bitebilir. Emirlerinizi verir ve onların gerçekleşmesini beklersiniz. HSO'da ise oyunda sürekli aksiyon yaşandığından oyunda kalma süreniz çok daha uzun olabiliyor. Bunun dışında strateji oyunlarında da vazgeçilmez olan üs kurma mantığı da var ve oyunun tükenmesi için çok uzun bir süreç gerekiyor. Kısacası HSO çok daha fazla aksiyonel bir oyun; fakat komutan geliştirme, üs kurma, geliştirmeler yapma, yeni birimler açma, ticaret yapma gibi daha pek çok yan fonksiyonu olan derin bir strateji oyunu aynı zamanda.

Bu tür oyunların kitleleri çok daha büyüktür. Çoğu insan simülasyon türüne yakın olan günümüzün tarayıcı tabanlı stratejilerinden sıkılır. Aksiyon hemen hemen hiç yok, görsel geribildirimler yok, her şey çok ağır işliyor. HSO'nun oyuncu kitlesi oyunun doğası gereği daha kozmopolit olacak, özellikle aksiyonel strateji sevenler için çok güzel bir alternatif olacak. Şu ana kadar HSO'ya kayıt olan ve hala oynayan oyunculara bakarsak, bu öngörümüzün tuttuğunu söyleyebilirim. Her yaştan ve zevkten insan HSO'da zevkli vakit geçirebiliyor.

OGZ: Hükümran Senfoni Online'a, Hükümran Senfoni'ye destek olmak için başlanmıştı… Peki orijinal oyunda son durum nedir? Hükümran Senfoni'yi ne zaman görebileceğiz?
Erkan: Hükümran Senfoni'yi ne zaman görebileceğimiz sorunuza cevap vermek gerçekten zor. Soruyu "Céidot ne zaman HS'de vaadettiği kalitede bir oyun yapabilecek kapasiteye gelir?" şeklinde sorsanız daha rahat cevap verebilirim. Şöyle ki, Céidot ciddi anlamda dünyadaki rakiplerine kafa tutabilecek bir oyun yapabileceğine inanana kadar ana oyuna geri dönmeyecek. Bununla birlikte, HS'nin iptal edilmesi gibi bir şey asla söz konusu olamaz. Gerekirse 5 yıl bekleriz, ancak HS'yi iptal edeceğimize şirketi kapatırız.



OGZ: Oyunun müzik ve artwork tarafında büyük bir sorunu yoktu, ancak oynanış ve grafikler özellikle forum kullanıcıları tarafından eleştirilmişti. Bu yönlerinin geliştirilmesi için ne kadarlık bir yatırıma ihtiyacınız var ve ne tür bir çalışma içindesiniz?
Erkan: HS'de oynanışın kusurlu olmasının iki sebebi vardı. Birincisi, oyunun RYO olması, yani oynanış kodlaması ve tasarımı en zor proje tipi olmasıydı. İkinci sorun, prototipin Oyun Geliştiricileri Konferansına (GDC) yetiştirilmek zorunda olmasından ötürü üzerimizdeki zaman baskısıydı. Hal böyle olunca oynanışı kalibre edecek yeterli vakit kalmadı. Grafiklerde ise çok büyük bir sorun yoktu, asıl sorun "olmayan" şeylerdi. O dönem Gamebryo'nun (grafik motorumuz) gölgelerinde teknik bir problem vardı ve bunun bizimle hiçbir ilgisi yoktu. Bizim demoyu yaptığımız tarihler içinde bu sorun aşılamamıştı ki şu an onu da aşmış durumdayız. Ayrıca zaman yetmediği için oyuna parçacık efektlerini (particle effects) istediğimiz gibi yerleştiremedik. Bu tip görsel etkiler (daha çok eye-candy denen şeyler) RYO oyunlarında grafiği güzel gösteren şeylerdir. Bunlar olmayınca oyun kuru gözüküyor.

Sorunuzun ikinci bölümü için daha farklı bir cevap vereceğim. Oyunda bu eksiklerin giderilmesi söz konusu olmayacak çünkü oyun temelden birçok değişikliğe gidecek ve belki daha farklı bir şekilde karşınıza çıkacak?

OGZ: Bu değişiklikleri merakla bekleyeceğiz. Peki Hükümran Senfoni'nin film, kitap gibi yan ürün projeleri konusunda çalışmanız sürüyor mu?
Erkan: Şu an tek yan ürün HSO. Evet, kendisi belli başlı bir proje olmasına rağmen aslında ana oyunun yan ürünüdür. Bunun dışında Hükümran Senfoni'ye de, Hükümran Senfoni'deki kurgumuz olan Céiron temalı başka yan ürünlerle ilgili çalışmamız yok. Tabii ki olacak fakat önce elimizdeki diğer oyun projelerini tamamlamalıyız ;)

DOOMUR OLDUK!

id Software kadrosunu genişletmeye karar verdi. Ekibin beyni John Carmack'ın son beş aydır sağda solda yaptığı açıklamaları takip ediyorsanız bunun sebebinin ekibin yeni büyük projesi Rage olduğunu düşünebilirsiniz. Belki de DS ve cep telefonları için tasarlayacaklarını açıkladıkları mobil oyunlar için kadro genişletmelerini de anlamlı bulacak kadar çılgınsınızdır? İşte burada devreye biz giriyoruz ve sizi bu çarpık fikirlerden çekip alarak Doom 4 haberimize davet ediyoruz.

Evet, biz Rage'e ait ekran görüntüleri ve birkaç yeni ayrıntı peşinde koştururken id'in CEO'su Todd Hollenshead herkesi ters köşeye yatıran açıklamasını yaptı: "Doom, id Software DNA'sının bir parçası ve bu da serinin yeni oyunu için piyasanın en yetenekli ve en zeki insanlarıyla çalışmamızı gerektiriyor. O yüzden şu an yaratıcı fikirleri olan herkesin başvurularını bekliyoruz." (Aynı cümle içinde hem yeni oyunun duyurusunu hem de en üst seviyeden reklamını yapabilen Hollenshead'i takdir ettik, araya "eleman arıyoruz" ilanını da sıkıştırdığını düşünürsek, hakikaten nefis bir toparlama cümlesi.)

Doom 4 PC'nin yanı sıra PS3 ve 360 için de tasarlanıyor, çıkış tarihininse Rage'den önce olamayacağı söyleniyor. Yani 2009'dan önce bir şey beklemeyin ("bir şey" derken oyunun kendisini değil, ilk ekran görüntülerini kastediyorum, o derece). Bu arada, Hollenshead'in açıklamasında kullandığı "Doom'u dünyaya getirmek" lafının beni derin düşüncelere sürüklediğini de söylemeliyim. Her kelimesini özenle seçen bir sözcü, ne diye Mars dururken Dünya'ya atıfta bulunur? Yeni Doom yoksa bizim gezegende mi geçiyor?


Doom 3'ün ilk ekran görüntülerinden biri (yıl 2002)… Yeni görüntü gelmediği için yıllarca bunu kullanmak zorunda kalmıştık.

KAZA SİGORTASIZ PC KALMASIN



Çünkü Burnout: Paradise geliyor! Şu ana dek konsol oyunlarıyla ilgilenmediyseniz bunun ne kadar önemli bir haber olduğunun farkına varmanız zaman alabilir ama biz peşinen söyleyelim: Yarış oyunu seven PC'ciler, bu oyun sayesinde cennette kaza yapmanın ne demek olduğunu öğrenecek. Daima bir konsol serisi olan Burnout'un yeni nesil konsollardaki ilk denemesiydi Burnout: Paradise ve sınavı beklediğimizden de iyi bir notla geçti (OGZ Notu: 8,9). Elbette Criterion Games gibi kendini konsollara vermiş bir yapımcı ekip için PC dünyası, yeni nesil konsollardan daha yabancı bir diyar. Ama ekip, oyunu PC yapımcısı bir kadroya devredip klasik bir uyarlama elde etmektense kolları sıvayıp oyunun devasa ve özgür şehri Paradise'ı bir kez de PC için tasarlamaya karar verdi. PC versiyonunda ne gibi yenilikler olacağı şimdilik açıklanmıyor ama basın bülteni "özgür dünya, hız duygusu ve aksiyonun korunacağı" konusunda söz veriyor.



TOP 20

Gelecek ay listeyi sarsacak bir oyun olacak burada, hazırlıklı olun.



1 Football Manager 2008
Sega
Assassin's Creed tırmandığı yerden inerken, futbol yine kazanıyor!

02	CoD4: Modern Warfare	Activision	Yükseldi ▲
03	The Sims 2: Freetime	EA	Değişmedi –
04	Assassin's Creed	Ubisoft	Düştü ▼
05	WH40K: Dawn of War Soulstorm	THQ	Yükseldi ▲
06	Civilization IV Complete	2K Games	Yükseldi ▲
07	The Sims 2	EA	Değişmedi –
08	WoW: Battle Chest	Blizzard	Yükseldi ▲
09	Medieval II: Total War – Gold Edition	Sega	Yükseldi ▲
10	The Sims: Castaway Stories	EA	Düştü ▼
11	The Sims 2: Bon Voyage	EA	Düştü ▼
12	Crysis	EA	Değişmedi –
13	Tiberium Wars	EA	Düştü ▼
14	Championship Manager 2008	Eidos	Değişmedi –
15	Tom Clancy's R6: Vegas 2	Red Storm	Yeni ★
16	Flight Simulator X Deluxe	Microsoft	Yeni ★
17	Frontlines: Fuel of War	THQ	Değişmedi –
18	The Sims 2: Double Deluxe	EA	Yeni ★
19	The Orange Box	EA	Yeni (ha?) ★
20	Unreal Tournament III	Midway	Yeni (hu) ★

40drc ATEŞ



GTA4'ün yaratıcısı Sam Houser: Şu hayatta tanıyabileceğiniz en geleneksel adamımdır herhalde. Park cezası alsam panik atak geçiririm.



Valve'ın sözcüsü Dough Lombardi: PC oyunları ölüyor diyenlere sadece gülüyorum. Valve olarak satışlardan da, yaptığımız servetten de çok memnunuz.

DEPREM, YAS, İNSANLIK

Çin'de on binlerce insanın ölümüne neden olan depremin etkileri elbette kolay kolay silinmeyecek. Evlerini ve yakınlarını kaybeden yüz binlerce insan kadar, olup bitenlere tanıklık yapan herkes için de deprem, yer sarsıntısından çok daha fazlasını ifade ediyor artık. Bir kişi hariç.
Geçtiğimiz günlerde Çin polisi 21 yaşında bir genç hanımı tutukladı ve genellikle düşündüğümüzün aksine, bu kez bizce de haklıydı. Deprem sonrasında ilan edilen üç günlük ulusal yas sürecinde Gao Qianhui isimli genç kız, online eğlence ve oyun sitelerinin kapatılmasına çok sinirlenmiş ve oturup bir video hazırlamış. Video boyunca depremin kurbanlarına yönelik ağır sözler söyleyen Gao, videoyu bir de kendi bloguna ekleyince kıyamet kopmuş.
Videoda kendini "sıradan bir genç kız" olarak tanıttıktan sonra Gao, yakınmaya başlıyor. Depremde olup bitenin kendisini ilgilendirmediğini, üç günlük yas yüzünden eğlenme hakkının elinden alınmasına ne kadar kızdığını anlatıyor ve "Kaçınız öldü ki?" diye soruyor. "Zaten Çin'de fazlasıyla insan var."
Haliyle, videonun yayınlandığı sayfaya binlerce kınama mesajı (17 binden fazla) yağdı. Bunun üstüne de Çin polisi Gao'yu yaptığı saygısızlık sebebiyle tutukladı. Sanırız artık "deprem beni ilgilendirmiyor" demekten vazgeçmiştir.



Oyundan istediği kadar para kazanamayan Niko'nun kafasını bir kısım "exit strategy" kurtları kemirmektedir. Olaylar "sessizce" gelişir.

NIKO'NUN SESİ KONUŞTU

GTA 4'ün ana karakteri Niko Bellic'e sesini veren ve oyunun canına can katan Michael Hollick, *"ben oyunun bu kadar popüler olacağını bilseydim daha çok para isterdim"* anlamına gelen açıklamasıyla gündemimizde.

New York Times'a konuşan Hollick, 15 ay boyunca Rockstar için çalıştığını ve karşılığında 100 bin dolar aldığını söyledi. "Elbette Rockstar'a minnettarım, GTA 4'ten önce ismi hiç bilinmeyen bir seslendirmeciydim ve bu iş bana çok şey kazandırdı ama örneğin sesimin yer aldığı ilk trailer 40 milyon hit almasına rağmen ben bundan hiçbir şey kazanmadım."

Hollick'in sitemi gerçekten de Rockstar'a değil, Seslendirme Sanatçıları Birliği'ne. Film, dizi ve reklam seslendirmelerinde çalışanların haklarına sahip çıkan kurumun, aynı hassasiyeti oyun seslendirmelerinde göstermediğini söylüyor Hollick: "15 saniyelik bir radyo reklamında rol almış olsaydım ve bu reklam GTA 4 gibi her yerde karşıma çıksaydı çok daha fazla kazanırdım" diyor. Haklı adam…

İkinci GTA 4 haberimiz de para hakkında (gözü çıksın :). Oyun, Guinness Rekorlar Kitabı'na "24 saat içinde en çok ciro yapan eğlence ürünü" olarak girdi. Bir günde 3,6 milyon adet satılan GTA IV'ün ilk gün hasılatı 310 milyon dolar. Rekorun önceki sahibiyse 220 milyon dolarla tabii ki bir Harry Potter kitabıydı (Deathly Hallows).

YAHOO!

TARİHİ HATALAR: TEKERRÜR 1

Valve'ın sözcüsü Doug Lombardi, Valve'ın dijital dağıtım kanalı Steam'i hangi şartlarda kurduklarını anlattı. "Böyle bir fikre sıcak bakabilecek herkesin kapısını çaldık" diyor Lombardi. Bu kapılardan birinde Microsoft, bir başkasında Yahoo yazdığını da ekliyor. Steam'in, hali hazırda tamamı uygulanan ama o zamanlar sadece bir fikirden ibaret olan çeşitli özelliklerini anlattıktan sonra Valve'ın Yahoo'dan aldığı cevap, "Bu fikirlerin uygulanabilmesi için asırlar geçmesi lazım, size yardım edemeyiz" olmuş. Bilmem dikkatinizi çekti mi, Steam'de bugün 14 milyon kullanıcı ve dijital dağıtımını yaptığı 300 oyun var. Hem de kurulalı 10 yıl bile olmadı. Kısaca, torunları Ahmet Yahoo'yu hiç affetmeyecek.

"ZOMBİLERDEN KURTULMANIN"

5 YOLU

Resident Evil 5 ve Left 4 Dead, bir ayaklarını sürüyerek de olsa yaklaşıyor. Kaçış planınızı yaptınız mı?



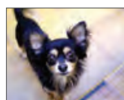
1 Anahtar kelimemiz her zamanki gibi "iletişim". Zombinizin istediği tek şey, sonsuz açlığını doyurmak mı? Ona bunun imkânsız olduğunu söyleyin. Mümkün mertebe uzak bir mesafeden.



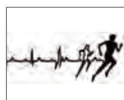
2 İlk madde muhtemelen işe yaramayacak. Eh, akaryakıt fiyatlarını umursayacak değilsiniz ya, bulabildiğiniz kadar benzin bulup güvenli bölgenin sınırında yangın çıkartın.



3 Benzin bulamadıysanız tuz kullanın. Zombilerin tuzu çok sevdiği, yer yemez yataklarına döndükleri bilinen bir gerçek. Ama sakın ola avcunuzdan tuz yalayan bir goyun sanmayın zombiyi, ısırır.



4 Polisi aramayın. Sizle telefonda konuşurken hala bir "insan" olsa bile, yanınıza gelene kadar zombiye dönüşmeyeceği ne malum? Güvenebileceğiniz tek canlı, sadık köpeğiniz. Tabii cinsi çihuahuaysa şansınıza küsün.



5 Bugüne kadar hiçbir filmde ve oyunda kullanılmamış olan "koşma" fikrini deneyin! Bacaklarınızı 70 derece açarak ilerlemek esasına dayanan bu aktivitenin işe yarayabileceğine dair bir inancımız var.

+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP



Bioshock'a 2 bilet lütfen
Bioshock da film oluyor. Üstelik yönetmeni Pirates of the Carribbean üçlemesini de yöneten Gore Verbinski.



Oylar Obama'ya
ABD'deki başkanlık seçimi yarışında Barack Obama, oyun endüstrisini de kendi tarafına çekmeyi başardı. Obama bir konuşmasında GTA4'ten bahsetti ve klasik politikacıların aksine oyunu suçlamadı!



Maxis sizi unutmadı!
Sims 3'ün detayları bir bir açıklanırken, yapımcılarından da ilginç bir itiraf geldi. "Bugüne dek casual oyuncuları cezbettik, artık sıra hardcore kitlede." Sevinsek mi?



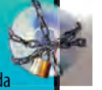
Burak bize bebek getir
Dostumuz Burak Akmenek baba oluyor! Yetkililer bebişin çıkış tarihini Aralık 2008 olarak açıkladı :)



Ninjanıza iyi bakın
Çünkü başka Ninja Gaiden göremeyeceksiniz. Team Ninja'dan gelen açıklamaya göre Ninja Gaiden II'den sonra yeni bir bölüm yapılmayacak.



Güzellik yarışması sandıydık?
Gamasutra, oyun endüstrisinin en değerli 20 kadınını seçti. Assassin's Creed'in yapımcısı Jade Raymond'ı listede göremeyen fanlar, forumlarda olay çıkarttı. Hepsi ban yedi:)



SecuROM'dan "Mess" Effect
Mass Effect'in yakında çıkacak olan PC versiyonunda kullanılacak kopya koruma sistemi yüzünden zor günler geçireceğiz. SecuROM güvenlik yazılımını kullanacak olan oyun, 10 günde bir online aktivasyon isteyecek.



ESA'ya üye aranıyor
E3'ün iyice küçülüp, "altın günü"nden "sabah kahvesi"ne dönüşmesiyle yapımcılar bir bir organizatör ESA'dan üyeliklerini sildiriyor. En son Activision-Blizzard ve id Software de kulüpten ayrıldı.

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar

OYUNEZER!

MÜŞTERİ HER ZAMAN HAKSIZDIR!

Aylardır ne zaman bir şeyleri ezeyim desem, Serpil durduruyor beni. Bir türlü oyun ezdirmedi ağız tadıyla. Ben de oyunlardan çok biz oyuncularla ilgili konuları ezme konusunda ikna ettim kendisini. Aslında ezecek o kadar çok şey var ki şu oyun dünyasında, özel bir Oyunezer sayısı yapsak ona bile sığdıramayız... Deyip, başlıyorum.

Bir ürünle ilgili herhangi bir şikâyetiniz varsa, 444 ile başlayan bir numarayı aramanız olasıdır. Genellikle bu telefonları açan olmaz, açsalar da sizi her daim haksız çıkarmaya çalışırlar, yardım etmeye çalışsalar da yetersiz kalıp adamı salak yerine koyarlar (modeminizin ışığı yanıyor mu sorunundan artık gına geldi).

Hepimizin muzdarip olduğu bir konudur bu müşteri servisleri. Özellikle de canım ülkemizde tüketici hakları hiçe sayıldığından, çileden çıkmaya alışığız. Şimdi anlatacağım durum o kadar vahim ki, Erman Toroğlu bile bizi kurtaramaz.

OYNATALIM GOYUN'CUM
Telefon desteğinin avantajı size anında yardım edilebilmesidir. Bir de e-posta atmak zorunda olduğunuz müşteri servisleri vardır ki, ömrünüzden on yıl götürür. Dünyanın en saygın oyun firmalarından Blizzard'ın müşteri servisiyle haşır neşir olduğunuzda, duyduğunuz tüm saygı nefrete dönüşebilir. Çünkü bu heriflerin umurunda değilsiniz. Bir kere WOW hesabınız hacklenmeye görsün, işte o zaman sizinle dalga geçildiğini anlayacaksınız.

300 SPARTALI EZİŞİ
Münferit hack olaylarında anlarım, geç cevap verilebilir. Sonuçta günde kaç tane hesap hackleniyordur kim bilir. Ama üç yüz kişiyi mağdur eden bir hack olayı varsa karşınızda, bu sorunu hemen çözmek zorundasınız. Oyungezer WOW loncasının Lonca Başkanlığını ben yürütüyorum ve geçtiğimiz haftalarda hesabım hacklendi (nasıl hacklendiği kısmına sonra değineceğim). Üç yüz kişilik Oyungezer loncasının tüm bankası soyuldu ve üç yüz kişinin aylardır harcadığı emekle elde ettiği her şey bir şerefsiz tarafından çalındı.

Webform, e-posta ve *ticket* yolladım müşteri servisine ama sorun şu ki; tam üç haftadır cevap yok. Blizzard üç yüz kişinin emeğini umursamıyor. Biz de enayi gibi bu heriflere para vermeye devam edelim. Geçtiğimiz aylarda yine bizim loncayla ilgili benzer bir konu olmuştu, neredeyse iki aydır hala bir cevap yok adamlardan, "araştırma devam ediyor" diyorlar. Külahıma anlatın. Oyuniçi yetkililerle her konuştuğumda, bu konularla hesap departmanının ilgilendiğini söylüyorlar ama hesap departmanıyla iletişim kuramazsınız diyorlar. Onlar gerektiğinde size ulaşır diyorlar. Ama o hesap departmanı asla ulaşmıyor, "sorununuzu çözdük" cevabını geçtim, mailinizi aldık diye bir karşılık bile yazmıyor herifler. Ayıptır, saygısızlıktır.

HİÇBİR ŞEY TESADÜF DEĞİLDİR
Ayrıca bu hack olaylarının ardında Blizzard veya bazı GM'ler yoksa benim de adım Berkant değil. Üç yüz kişilik bir loncanın GM'inin hacklenmesinin tesadüf olmayacağı gerçeğini geçtim, her hafta şifresini farklı bilgisayarlardan değiştiren ve her gece bilgisayarını tarayan birinin hesabının gitmesi kafada soru işaretleri yaratıyor. Sizce de her şey bir tesadüf olabilir mi?

HERKESİ BANLARSAK AKLANIR MIYIZ?
Blizzard şu sıralar kendini aklamak için, bot kullananları ve Çinlilerden altın alanları banlıyor, şimdiye kadar yaklaşık 50 bin hesap kalıcı olarak banlandı. Akılları sıra hiçbir hacke göz yummayacaklarını söylemek istiyorlar ama madem bu gibi çakallıkları fark edebiliyorsunuz, neden şimdiye kadar önlem almadınız? Bot programlarını bir iki dakika deneyenleri banlarken, aylardır kullananları neden banlamadınız?

Kusura bakma Blizzard ama böyle giderseniz binlerce oyuncuyu kaybetmeniz işten bile değil, hele ki Age Of Conan gibi bir rakip piyasaya çıkmışken. Oyunun zaten içine ettiniz Burning Crusade'le, bari hatalarınızdan ders çıkarın da kaybettiğiniz oyuncuları kazanın. Ve hayır, Arthas'ı *farmlattırmak* bir kazanma yolu değildir.

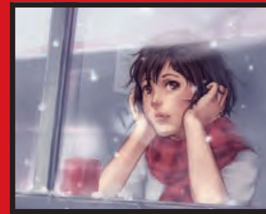
Böyle devam et Blizzard, böyle devam et. Ta ki WoW sunucularında oyuncu kalmayana kadar. Kalanlar da "aga kılıcım yanıyo bana bi klan bulsana" diyen tipler olana kadar.

Böylece WoW üç ay arayla, farklı nedenlerden dolayı ezilen ilk oyun olarak Oyungezer tarihine adını altın harflerle yazdırıyor. Kendin kaşındın Blizzard.


- Merhabalar, benim hesabımda bazı sorunlar var, yardımcı olur musunuz?
- Ağzını kırarım senin.
- ...pardon abi

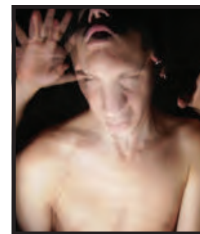

Hacklenmeden önce paraya para demiyorduk, buralar komple benimdi.


Ama hacklenince böyle Titan'dan üryan kaldık.


Müşteri servisinden destek bekliyorsanız, daha çok beklersiniz.


Burası daha güzel, buraya gelin.

AYIN EZENİ


Berkant Akarcan

Lise hayatı yormuştur Berkant'ı. Diplomasını kaptığı anda Fransız öğretmenleri, sınavları, üniformayı geride bırakıp dergiye koşmuştur. Yıllardır içinde biriken öfke dolu enerjiyi artık salıvermek ve bir şeylere kusmaktır artık kısa vadedeki tek amacı. Bu yüzdendir ki her fırsatta bir şeye sinirlenir, her şeyi ezer, tekme tokat girer.

FPS CEHENNEMİ

HAZIRLAYANLAR: KAAN *"OLD CS GRIEFER"* ALKIN VE SİNAN *"CROSSHAIR VARSA, BEN YOKUM"* AKKOL

Biz FPS severler zor günler yaşıyoruz. Geçen yılın son aylarında birbirinden muhterem FPS'leri aynı anda oynayıp "artık bundan aşağısı gelmez" derken, günümüz teknolojisiyle ama 20 yıl öncesinin kafasıyla yapılmış FPS'lerden sağlı sollu darbeler yemeye başladık. *Area 51, Conflict Denied Ops, Turning Point* ve bu ay incelediğimiz *Turok*, beklentilerimizi ayakları altında ezen oyunlardı hep.

Ama güzel günler uzakta değil. Klasik çıkmasına kesin gözüyle baktığımız yarım düzine FPS var hızla üzerimize gelen. Üstelik hepsi de ortaya yeni bir şeyler koymaya çalışan FPS'ler… Biraz daha FPS dersem Türk Dil Kurumu'ndan gelip bizi götürecekler, o yüzden hızla yazıya dalıyoruz.





YAYINCI: TAKE 2
PLATFORM: PC, PS3, 360
ÇIKIŞ TARİHİ: 2008 Sonu
[SICAKLIK 6]

BORDERLANDS

SINIRLARIN ÖTESİNDE HAZİNE AVINA HAZIR MISINIZ?

Ne Biliyoruz: Gearbox bu yılı patlamadan atlatabilirse ne ala… Aynı anda *Brothers in Arms 3*'ü, *Aliens*'ı ve bu oyunu yapıyorlar çünkü. Kanunun değil belanın kol gezdiği sınır gezegeni Pandora'da, 4 kişilik ekibimizle hazine peşinde koşturacağız *Borderlands*'de. Pandora'ya insanlar ilk ayak bastıklarında karşılaştıkları kış ancak 20 yılda sona eriyor. Gezegenin zorlu yaşam koşullarına sahip olması böylece garanti altına alınmış. Burada aradığımız uzaylılardan kalma teknoloji ne işe yarayacak, şimdilik bir fikrimiz yok. Ancak kesin olarak bildiğimiz şeyler var: Bugüne kadar bildiğimiz en geniş silah envanterine sahip olacağız, Mad Max filmlerinde bolca gördüklerimize benzer araçlar kullanabileceğiz, kanunsuzlara, çetelere ve gezegenin yaşam formlarına karşı amansız bir mücadele içinde olacağız. Silahlarımız gibi araçlarımızı da modifiye edebileceğiz.

Oyunda **çer çöp toplayıp yeni silahlara sahip olurken**, seviye atlayarak karakterimize yeni özellikler kazandıracağız. Bu kanunsuz dünyanın türlü tehlikelerine karşı neyse ki yalnız değiliz. 4 oyuncuya kadar online co-op desteği sayesinde arkadaşlarımızla birlikte oynamaya devam edebileceğiz. Online deneyimlerimiz sırasında karakterimizi geliştirmeye devam ederken, arkadaşlarımızın oyunlarına istediğimiz noktada dahil olabileceğiz.

Ne Bekliyoruz: Düşman bir gezegende, açık arazide dilediğimiz gibi dolaştığımız bir FPS. Keşfedilecek devasa bir dünya, karşılaşılacak kanunsuzlar ve çetin doğa koşulları var. Düşmanlarımızla bol bol kurşun alışverişi yapacağımız kesin. Gearbox'ın başkanı Pitchford'un dediğine göre RYO öğeleri oyuna derinlik katabilmek adına eklenmiş. Ancak bu cümlede belirtilenden biraz daha ağır basacağı kesin.
- Kaan







YAYINCI: EA
PLATFORM: PC
ÇIKIŞ TARİHİ: 2008 Yazı

[SICAKLIK 6]

BATTLEFIELD HEROES

KARİKATÜRLERİN DÜNYA SAVAŞI

Ne Biliyoruz: *Battlefield* oyunlarını seviyor musunuz? Peki ya *Team Fortress 2*'yi? "İkisine de evet"se size iyi bir haberimiz var: *Battlefield*'ın yaratıcısı DICE'ın ellerinden çıkacak *Battlefield Heroes*, sıcak yaz günlerinizi cehenneme çevirecek (ya da cennete).

Battlefield serisinin ciddiyetinden sıyrılan *Heroes*'un en büyük bombası **ücretsiz olarak oynanabilecek olması**. Üstelik oyun içi reklamlarla rezil edileceğine dair korkularımızın yersiz olduğunu da öğrenmiş bulunuyoruz. Oyunu sadece bir siteden çalıştırabileceğiz, reklamlar da web sitesinde ve yükleme ekranlarında yer alacak. Yani Spitfire'la uçarken bir Axe reklam panosuna çakılmayacağız.

Karikatür havası sadece grafiklerde kalmayıp oynanışı da kökten değiştirecek. Alıştığımız Battlefield formülünün dışına çıkılan Heroes'da, oyun Capture the Flag ve Team Deatmatch türlerinin bir karışımı. Araçların kullanımı daha kolay ve oyunun kendisi gibi gayet eğlenceli olacak. Uçakların kanatlarına oturarak aşağı el bombası atan tipler var oyunda. 3 farklı sınıfın yer alacağı Battlefield Heroes'da Soldier, Commando ya da Gunner olarak yer alabileceğiz. Önceden belirleyebileceğimiz belli özel yeteneklerimiz de olacak. Oyundaki en köklü değişiklik ise birinci şahıs kamerasının terk edilip üçüncü şahıs kamerasına geçiliyor olması. Böylece gittiğiniz yere, köşeleri daha rahat görebileceğimiz ve çevremizde olan bitenden daha rahat haberdar olabileceğimiz söyleniyor.

Söylenmeyense neden hesap yaratırken bir taraf seçmek zorunda olduğumuz ve bu seçimin neyi etkileyeceği. Web sitesi üstünden ayrıca satın alabileceğimiz ve EA'in esas para kazanmayı ümit ettiği "şeyler" hakkında da şimdilik bir bilgi verilmiyor.

Ne Bekliyoruz: Karikatür tarzı karakterleriyle *TF2* çakması havası estirse de, hem ücretsiz hem de DICE gibi güvenilir ellerden çıkıyor Heroes. Uçakların kanatlarında uçmak, tahta bacaklı Nazi'lerin sürdüğü tanklara Sticky Bomb yapıştırmak ve bol bol kahkaha atmak için sabırsızlanıyoruz. ***- Kaan***







YAYINCI: EA
PLATFORM: PC, PS3, 360
ÇIKIŞ TARİHİ: 2008 Sonu

[SICAKLIK 7]

TIBERIUM

BEKLE SCRIN, ÜSTÜMÜ DEĞİŞİP GELİYORUM

Ne Biliyoruz: Ne *bildiğimize bakmadan* önce 2002 yılına bir dönelim ve hep birlikte *Command & Conquer: Renegade*'i hatırlayalım. Çok başarılı olamayan, ancak bizlere en eğlenceli LAN deneyimlerimizden birini yaşatan *Renegade*, *C&C* evreninde geçen bir FPS idi. *Tiberium* ise, yeni nesil tiberium savaşlarını birinci şahıs kamerasından ziyaret etmemize imkân tanıyacak. FPS ve taktik strateji unsurlarını harmanlayan Tiberium, diğer birimleri ve araçları kontrol etmemize de imkân verecek. Dünyayı kurtarmaktan çok "dünyadan geriye kalanları" kurtarmaya çalışacağımız Senaryo da evrenin hayranların nefesini kesecek cinsten. Bir zamanlar Akdeniz Havzası olarak bilinen bölgede dikilen kuleyi herkes, 3. Tiberium Savaşları'ndan kalma yapılardan biri sanmaktadır. Ancak kendisi ne terk edilmiş, ne de geride bırakılmıştır. Kulenin altında, derinlerde Scrin ırkı dünyayı istila etmek üzere hazırlıklarını sürdürmeye devam etmektedir.

Bu noktadan itibaren iş bize düşüyor. İleri Cephe Komutanı Ricardo Vega olarak, gezegeni tehdit eden Scrin'e karşı ekibimizi toparlıyoruz ve maceramız başlıyor. Macera boyunca *Command & Conquer* evreninden bildiğimiz pek çok silahı kullanma ve yönetme şansı bulacağız (Ion Cannon da bunlardan biri). Ana gemiden hava saldırısı isteyebileceğimiz gibi, istersek kendi işimizi kendimiz de görebiliriz.

Vega oyun boyunca savaş alanında karşılaşabileceğiniz en güçlü birim olacak. Şekil silahımızla cehennem sıcağını Scrin'e yaşatacağız. Kısaca TPWS adlı silahımız otomatik silahlardan, roketatara her türlü ihtiyacımızı karşılayacak.

Ne Bekliyoruz: *C&C* oyunlarını seviyoruz. Sevmekle kalmıyor, bayılıyoruz! Renegade'den beri de hala elimiz tetikte bekliyoruz. Tiberium evreninde geçecek ve tepeden bakmak yerine içinde yer alacağımız bir oyunu iple çekiyoruz. Bir iş doğru yapılsın istiyorsan kendin yap deyip kontrolü ele almak için sabırsızlanıyoruz. Ion Cannon'un sıcağını şimdiden yüzümüzde hissediyoruz.
- Kaan

FARCRY 2

YAYINCI: Ubisoft
PLATFORM: PC, PS3, 360
ÇIKIŞ TARİHİ: 2008 Sonbaharı

[SICAKLIK 9]

ELİME MERMİ KAÇTI DA DOKTOR BEY, KERPETEN VAR MIYDI?

Ne biliyoruz: Ubisoft kendisini Crytek'in *FarCry*'ından olabildiğince farklılaştırmak istiyor: Orman yerine Afrika, zayıf bir hikaye yerine karmaşık ve derin bir anlatım ve zeki düşmanlar yerine gerzek düşmanlar… Evet, bu sonuncusunu cümledeki öğe sayısını üçe tamamlamak için ben attım. Çünkü FarCry 2, ilk oyunun ve hatta Crysis'in bile gölgesinden olmaktan çok uzak, muhteşem bir oyun olmaya doğru adım adım ilerliyor, dikkatinizi çekmek istedim.

FarCry 2'yi eşsiz kılan özellikleri bir sürü. Ama en önemlisi, *Crysis* bile ancak "sanal serbestlik" sağlayabilirken, onun tam serbestlik ve. iyor olması. Afrika'dasınız, yapmanız gereken işler var (oyunun hikayesi, gariban bir Afrika ülkesinde birbirini yiyen iki grubu konu alıyor) ve bunları dilediğiniz sırada yapmakta özgürsünüz. Ama bu özgürlüğünüzün sonuçlarına da dikkat etmelisiniz. Oyunda her şey olması gerektiği gibi davranıyor, mesela bir ağacı alev makinasıyla tutuşturursanız, kelimenin tam anlamıyla yandınız. Unutmayın, Afrika'nın savanlardaki çalı yangınları sizin koşabileceğinizden hızlı yayılır. Eğer rüzgârı hesaba katmazsanız, kendi kendinizi kebap yaptınız demektir. Ancak iyi planlanmış bir orman yangını, bütün bir düşman üssünü sizin yerinize harap edecektir.

Ama düşmanlarınız da alevler üstlerine gelirken oturup çekirdek çitlemiyorlar tabii. Yapay zekâ hem zeki, hem de duruma hemen adapte oluyor. Gördüğümüz bir sahnede, tutunamayacağımız bir çatışmadan kaçmak için biz bir cip çalınca, onlar da bir başka cipe atlayıp peşinizden geliyor, önce yandan çarpıp yol dışına çıkartıyor, sonra da cipten inip işinizi bitirmeye çalışıyorlar-





dı. Yaptıkları işte oldukça başarılı olduklarını da söylemeliyim.

Hem düşmanlar zeki, hem de doğa bize karşı olunca sıkça ölmemiz de işten bile değil. Bu durumun can sıkıcı olmaması için Ubisoft basit bir çözüm getirmiş: Üst üste çok ağır yaralanmazsanız, kısa bir animasyonla yaranızı derhal iyileştiriyorsunuz. Elinize giren bir mermiyi kerpetenle söküyor, yanan elbisenizi "pat pat" vurarak söndürüyor ve yolunuza devam ediyorsunuz. Tabii bunu çatışma sırasında yapamıyorsunuz çünkü zaman alıyor. Ve üst üste yaralanırsanız, düşüyorsunuz. Bu durumda daha önce yardım ettiğiniz bir dostunuz size yardıma gelebilir veya gelmeyebilir… Burası Afrika ve her şey olabilir.

Eğlenceyi bozmadan gerçekçiliği sağlamakla kafayı bozmuş FarCry 2'de bilim kurgusal, yüksek teknolojili hiçbir şey yok (oyunun müthiş grafik ve fizik motoru hariç). Elinizde kağıda çiziktirilmiş bir harita ve pusulayla 50 kilometrekare arazide yolunuzu bulmaya çalışacaksınız. Bindiğiniz araçların hepsi neresinden ve ne büyüklükte bir hasar aldığına bağlı olarak bozulacak. Peki, silahlarınızın da bindiğiniz araçlar gibi bozulduğunu söylemiş miydim? Oh evet, silahlarınız bozuldukça sarsılmaya, kötü kötü sesler çıkartmaya başlayacak. Gece çökerken, etrafınızdan sırtlan sürülerinin sesleri gelmeye başlayınca bu hiç hoş bir şey değil.

Ne bekliyoruz: FarCry 2'nin Cry serisine gerçek özgürlüğü getirmesini bekliyoruz tabii ki. Orman yangınlarıyla, rastgele değişen hava durumuyla, vahşi hayatın işinize karışmasıyla ve sürükleyici konusuyla hayallerimizi süslüyor. Afrika'ya gitmeden orada hissetmeyi bekliyoruz. - *Sinan*



WARHOUND

PARALI ASKER GİBİ PARALI ASKER

Ne biliyoruz: Gears of War'un siper alma becerilerini bir FPS'de hayal edin. Bir de elinize sağa sola atabileceğiniz bir kancayla ip ekleyin o hayalde. İpi tutan ellerin sahibi de mesleğinde tırmanmaktan başka bir hedefi olmayan bir paralı asker olsun. Artık Warhound hakkında biraz fikir sahibisiniz. Belli bir senaryoya sahip olmayan Warhound'da paralı bir askeri canlandırıyoruz. Almayı kabul ettiğimiz görevlerde sadece ne kadar iyi bir nişancı olduğumuz değil, taktik ve stratejik becerilerimiz de başarımızı ciddi oranda etkiliyor. Göreve hangi araçla gideceğimizi, günün hangi saatinde işi bitireceğimizi, cebimizdeki kurşunların maliyetini dahi hesaplamamız gerekecek. Grafiklerse donuk bir Crysis havası estiriyor ufaktan.

Ne bekliyoruz: Adam gibi bir dağıtıcı bulur da piyasaya çıkabilirse, uzun soluklu online FPS takıntılarımızdan biri haline gelmesini. ***-Kaan***

YAPIMCI: Techland
PLATFORM: PC, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ: Belli Değil
[SICAKLIK **6**]



MIRROR'S EDGE

BU AYNADAN GÖRÜNEN BEN MİYİM?

Ne biliyoruz: Attığınız her adımı hissetmek ve silah tutan bir kol, ara videolarda görünecek bir vücuttan fazlası olmak. İşte FPS'lerin ihtiyacı olan şey bu; gerçek anlamda karakter. Mirror's Edge bunu bize verecek. Binaların çatılarından diğerine atlamak üzerine kurulu Free Running ekstrem sporunu hareket unsuru olarak oyuna yedirmeyi başarmışlar. Böylece koşmaya başlarken attığınız her adımda temponuzun arttığını hissediyorsunuz, durmak istediğinizdeyse bu biraz zaman alıyor. Hızla birisine çarpmanız, onu ölüme yolluyor çünkü 50 katlı gökdelenlerin tepesindesiniz. Sadece koşmak değil, engellerin altından kayarken, duvarda enine koşular yaparken, boşluğa atlayıp karşıdaki balkona ulaşmak için dua ederken, ana karakterimiz Faith'in hem hareketlerini hem de korkusunu hissedebiliyorsunuz. Bir nevi kendi gözünüzden gördüğünüz bir Prince of Persia veya Assassin's Creed türevi Mirror's Edge. Ve FPS'lerin odak noktasını silahtan kurtarıp "hareket kabiliyeti"ne vererek, birçok şeyi değiştirecek gibi gözüküyor.

Ne bekliyoruz: FPS'nin tanımını yeniden yapmasını; First Person Shooter oyunlarının öznesini "Shooter"dan alıp "Person"lara iade etmesini. ***- Sinan***

YAYINCI: Dice
PLATFORM: PC, PS3, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ: Belli Değil
[SICAKLIK **8**]







YAYINCI: Valve
PLATFORM: PC, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ: 2008 Sonu

[SICAKLIK 8]

LEFT 4 DEAD

VALVE'IN VURDUĞU YERDE GÜL BİTER… KAN GÜLLERİ…

Ne biliyoruz: Biraz sakinleşmenize izin verip yeniden saldıracaklar… Hiç usanmadan, bıkmadan, her an ve her yönden gelecekler… Left 4 Dead'de zavallı insanların hiç şansı olmayacak. Çünkü hem *28 Gün Sonra* filmindekiler gibi son sürat koşan zombiler, hem de bunların arasına gizlenmiş, insan oyuncuların yöneteceği özel yaratıklar olacak. Devasa bir zombinin üstünüze kusmasından daha kötü olan bir şey varsa, bu kusmuğun etrafınızdaki tüm zombiler için beşamel sos anlamına gelmesidir herhalde.

Ama belki de en kötüsü her hareketinizi ölçen iki yapay zekanın birden sizin karşınızda olması. Birinci yapay zeka size saldıran zombilerin bireysel hareketlerini kontrol ediyor olacak, böylece arabaların üstünden atlayıp, çitlerin tepesine tırmanıp, camları kırıp nerede olursanız olun sizi parçalamak için geliyor olacaklar. İkinci yapay zeka ise tüm oyunun patronu olan "Yönetici" (The Director). Bu, Valve tarafından özel olarak ruh halinizi anlayıp sizi en çok korkutacak, en çok gerecek duruma sokacak. Bazen hiçbir şey yapmayacak, siz bekledikçe gerilim artacak, bekledikçe artacak ve BAM! En beklemediğiniz yerden, hiç beklemediğiniz bir saldırı işinizi bitirecek.

L4D, zombi istilasının tam ortasında kalmış dört insanın kaçış noktasına ulaşmaya çalışması üzerine kurulubir FPS. Bölümlerde sadece belli odalarda silah, cephane ve ilkyardım alabileceksiniz. Eğer her türlü online oyunda yalnız kurdu oynamaya alıştıysanız, bu oyun size yardımlaşmayı öğretecek. Çünkü insan takımının sayısı 4'ten 1 azaldı mı, kurtulma şansınız logaritmik olarak düşecek. Bunu çok acı bir şekilde ve çok kısa sürede öğreneceğinizden, zombilerin üstüne çullandığı arkadaşınızı geri dönüp kurtarmak, ona belki de son medikit'inizi vermek için can atacaksınız. Bölüm aralarında çıkan bir ekran "en bencil" ve "en yardımsever" oyuncuları cümle aleme duyuracağından, pamuk eller cebe…

Ne bekliyoruz: Geçen yıl *Team Fortress 2* ile en iyi ve en komik online shooter tecrübesini bize sunan Valve'dan, bu yıl tüylerimizi diken diken edecek ama arkadaşlık bağlarımızı güçlendirecek bir oyun bekliyoruz. Valve, seni seviyoruz. ***- Sinan***



RESISTANCE 2

CHIMERA İSTİLASI AMERİKA'YA ULAŞTI

Ne biliyoruz: Konsol oyunlarında multiplayer özellikleri artık oyunun içine entegre edilmiş olarak geliyor. Öyle ki Burnout Paradise ve GTA 4'te oyunu tek başınıza oynarken, bir tuşa basarak pat diye multiplayer oyunun ortasına düşüyordunuz.

Resistance PlayStation 3'ün en başarılı çıkış oyunuydu, sadece bir ayda 790.000 adet satması bunun göstergesi. Chimera adlı yaratıkların Rusya'dan başlayıp İngiltere'ye kadar her yeri işgal etmelerini konu alan ilk oyundan sonra, ikinci oyun işgalin ABD'ye kadar ulaşmasını konu alıyor. Haliyle savaş alanımız bu kez devasa gökdelenlerle bezeli şehirler. Ama Chimera'nın elinde çok korkunç, yeni robotik silahlar var ve bunlara karşı sizin ise ölmeden önce sadece 23 saatiniz (ilk oyundaki Nathan'ı yönetiyoruz). Oyunda iki tane tek kişilik ana senaryo olacak ama esas olay multiplayer'da… 60 kişi aynı anda online oynayabilecek. Fakat esas dudak uçuklatan şey oyunu 8 kişi co-op oynayabilmek. Tam anlamıyla meydan muharebesi kalabalıklığında çatışmalar bekleyebiliriz yani.

Ne bekliyoruz: Killzone 2 de 2009'a sarktığına göre bu yıl sadece konsollara çıkacak en ciddi FPS Resistance 2. İlk oyunun başarısının üstüne kurulmadan, kendi ayakları üstünde durabilmesini bekliyoruz. ***- Sinan***

YAPIMCI: Insomniac Games
PLATFORM: PS3
ÇIKIŞ TARİHİ: Kasım 2008

[SICAKLIK 6]



BIOSHOCK 2

ARTÇI ŞOK DALGALARI YÜZEYE ÇIKIYOR

Ne biliyoruz: Yapılmakta olduğu ve ekibin başında yine Ken Levine'in olduğu haricinde pek az şey ne yazık ki.

Oyunun oynanış mekaniklerinin pek değişmeyeceğini tahmin etmek güç değil ancak "hangi zaman diliminde" geçeceği konusunda iki tahminimiz var: Rapture'ın yıkımına sebep olan olayların en başına gidip, hikayedeki boşlukları doldurabiliriz. Şehir içindeki güç savaşları, herkesin yavaş yavaş Adam'a bağımlı kılınması ve kapitalizmin ütopik simgesi Rapture'ın kendi hayallerinin altında ezilmesini görebiliriz. Farklı bir karakter olarak, Ryan ve Fontaine arasındaki güç mücadelesinde taraf tutarız bu kez. Ancak bütün "---Shock" oyunları, olaylar olup bittikten sonra, harabe halindeki mekanı gezmek üzerine kurulu olduğundan, bu tahminimiz ne kadar gerçek emin değiliz.

Bu durumda Bioshock'un kötü sonunu takip eden bir hikaye daha olası geliyor kulağa (DİKKAT, SPOILER GELİYOR!). Splicer'larla yüzeye saldıran ve sınırsız Adam kaynağının tek sahibi olan ilk oyundaki biz, dünyayı yavaş yavaş ele geçirmeye başlamışızdır ve okyanusun kıyısındaki bir şehirde başlar oyun. Yine başka birisini yönetiyor oluruz bu sefer. Ve hikayenin hiç beklemediğimiz yönlere gittiğini görebiliriz.

Ne bekliyoruz: Gerçek anlamda bizi açmazda bırakacak ahlaki seçimler yapabilmeyi ve tüm oyunu "ölümsüz" olarak oynamamayı. ***-Sinan***

YAYINCI: Take 2
PLATFORM: PC, PS3, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ: 2009 Sonbaharı

[SICAKLIK 9]



ASUS

Rock Solid · Heart Touching

15 W Subwoofer

16:10 22" Geniş Ekran

PC ve Video Oyunları İçin Yaratılmış Güçlü Geniş Ekran

www.asus.com.tr



SRS TruSurround XT



2 ms


200:1



Sert Oyuncuların Rüya Monitörü PG221



1.3 Mega-pixel Webcam (dönebilir)


ASUS Power Bass System (15W)


Farklı Multimedya Girişleri



Akıllı LED Sensör Kontrolü



Light-in-Motion Senaryo Aydınlatma Efektleri

FPS CEHENNEMİ

BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY

SAVAŞIN HİÇ BİTMEDİĞİ OYUN

Ne biliyoruz: Brothers in Arms'ın bu yönünü daima çok sevdim. İkinci Dünya Savaşı'nda geçen *Call of Duty*'lerinde ve *Medal of Honor*'da bir askerden çok, bir Terminatör gibisinizdir: Bir kişi tüm Alman ordusuna karşı. Ve neredeyse tüm savaşı siz kazanmışsınız hissi vardır. BiA'da ise ufacık bir kasaba, bir tepe veya bir geçit için verilen mücadelenin detayına, savaşın gerçek hissine odaklanılmıştır. Ufak detaylar, siper almanın ve yandan saldırının önemini ortaya çıkartır. Bir silah arkadaşının ölümünün etkisini iki oyun boyunca size hissettirir. *CoD* veya *MoH* kadar epik değildir ama daha insani boyutta ve daha gerçekçidir BiA serisi. Gerçekçi olmasının en önemli sebeplerinden birisi de yapımcı Gearbox'ın gerçek çatışmaları birebir taşımaya gösterdiği özen. "Cehennemin Yolu" üzerindeki bu çatışma, 2. Dünya Savaşı'nın en büyük operasyonlarından "Market Garden"ın en önemli ve müttefikler açısından en acı verici olaylarından birisidir.

İlk iki oyundaki ana karakterler Matt Baker ve Hartstock'a, İngiliz Zırhlı Birliklerinin ilerleyeceği bir yolu temizleme görevi verilmiştir. Bu operasyon başarılı olursa, savaş 1944 yılbaşından önce bitecektir. Ancak bu yolun yanlış enformasyon yüzünden, en elit Alman askeri birliklerinden birisi tarafından korunduğunu çok geç öğrenirler ve basit bir "ele geçir ve tut" görevi, canları pahasına bu yolu tutmaya çalıştıkları bir çatışmaya dönüşür.

Hell's Highway, "önceki Brothers in Arms'larda" diye bir bölümle başlıyor. Böylece Çavuş Matt Baker ve asker arkadaşlarının neler yaptığı konusunda yeni oyuncular da bilgilendirilmiş oluyor. Hikaye ve askerlerin arasındaki bağları anlayabilmemiz açısından iyi bir başlangıç.

BiA, gerçekçilik/eğlence dengesinde kartını gerçekçiliğe oynayan bir seri. Hell's Highway'de de bu değişmiyor. Arkasına saklandığınız siper, düşman ateşi altında yavaş yavaş yokoldukça, ekranın kenarlarında kırmızı bir çeper oluşuyor. Ancak bu yara aldığınızın değil, bir "vurulma riski" olduğunun göstergesi. Çünkü BiA'da yiyeceğiniz bir kurşun işinizi bitirecektir.

Kontrol mekanizması ufak eklemeler haricinde değiştirilmiyor. Zaten düzgün çalışan bir sistemi niye bozsunlar ki? Ancak saldırı ve savunma timlerinin yanına, bazuka veya ağır makinalı taşıyan "ağır saldırı" timleri ekleniyor. Bunlar sayesinde taktik anlamda eliniz çok güçlenecek. Standart BiA taktiği olan "bir timle düşman kafasını çıkartamayana kadar ateş aç, sonra ikinci timle yandan sararak işlerini bitir" taktiği Hell's Highway'de de geçerli. Ama yıkılan duvarlar, daha zeki düşman hareketleri ve komutanları başında olan askerlerin daha iyi çatışması da formüle eklenince, iyice kafa patlatmanız gerekecek yeni oyunda. Neredeyse bir FPS değil de sıra tabanlı stratejiye dönüşecek Hell's Highway.

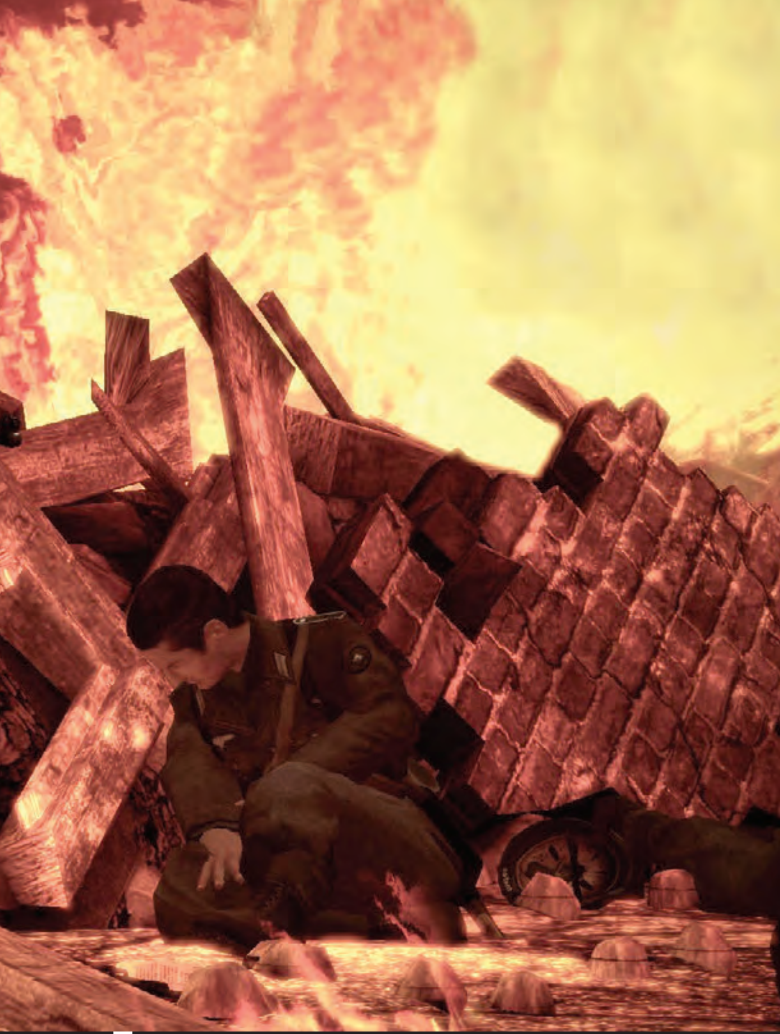
Oynanış olarak devrimsel yenilikler getirmeyen üçüncü oyunda en çok göze batan yenilik, teknolojisi. Nasıl batmasın ki, her şey ateş ettikçe parçalanıyor… Ahşap bir çitin arkasında gizlenmek hiç de akıl karı değil ama karşınızda bir top bataryası varsa, beton bir duvar da sizi koruyamayacak. Tabii Almanları da. Oyuna eklenen yeni "önemli olayları gösteren kamera" özelliği, o an başka bir yönde olan önemli bir gelişmeye dikkatinizi çekecek. Ama özellikle iyi atışlarınızda, doğru yeri bulan bir el bombasında, vurulan düşmana zoom yapacak ve ölümün tüm detaylarını, hiç de komik olmayan bir şekilde gösterecek.

Ne bekliyoruz: Valla, yıllardır bekliyoruz. BiA serisinin en çok geciken oyunu oldu Hell's Highway ama hala ümidimiz yüksek. 3-4 yıl, ufacık bir çatışmayı beklemek için uzun bir süre gibi gelebilir ama tüm detayları ve gerçekliğiyle işlendiğinden, bizim için sorun yok.

- Sinan

YAYINCI: Ubisoft
PLATFORM: PC, PS3, 360
ÇIKIŞ TARİHİ: 2008 Ağustos

[SICAKLIK 7]





CALL OF DUTY 5

BAŞKA BİR SAVAŞ DÖNEMİ Mİ?! YOOOOO!

Ne biliyoruz: Call of Duty 5'in, 4'ün devam oyunu olmadığını. Infinity Ward'un böyle pis bir huyu var işte, kendileri öyle bir oyun yapıyor ki dönüp benzer başka bir oyuna bakasınız gelmiyor. Ama bir sonraki oyunu başka bir ekibe yaptırıp, kendileri iki sonraki oyuna (CoD6 veya Devasa Online bir CoD) odaklanıyorlar. Oyun başka bir tarihsel çatışmayı konu alacağından, CoD4'ün sonunda olan olayların devamını göremeyeceğiz. Soap'un, Captain Price'ın başına neler geldiğini öğrenemeyeceğiz.

Ne bekliyoruz: Ama "başka bir savaş dönemi" demek, illa ki 2. Dünya Savaşı'na geri dönüyoruz demek değil. Belki Vietnam Savaşı'nda, belki de ilk Körfez Savaşı'nda geçecek CoD5. Kullanılacak teknoloji de CoD4'le aynı olacağından, kalite olarak ondan eksik olmayacağına kesin gözüyle bakıyoruz. Yine de CoD4'ün yarattığı kalite sıçramasından sonra yerimizde saymak biraz ağır gelecek. ***-Sinan***

YAYINCI: Activision
PLATFORM: PC, PS3, 360, Wii, Ds
ÇIKIŞ TARİHİ: Belli Değil

[SICAKLIK 7]





YAYINCI: Codemasters
PLATFORM: PC, PS3, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ: Belli Değil

[SICAKLIK 7]

OPERATION FLASHPOINT 2: DRAGON RISING

SAVAŞIN EN ACI YANI, GERÇEK OLMASIYDI...

Ne biliyoruz: Yukarıdaki spotta -di'li geçmiş zaman kullandım çünkü OpFor 2, ilk oyunun en büyük gücü olan "acımasız gerçekçilik"ten büyük ölçüde yoksun olacak. Bunun en büyük nedenlerinden birisi, konsol versiyonlarında simülasyonumsu bir kontrol şemasının mümkün olmaması.

Yine de Codemasters söz veriyor: *"Aklımızda birçok fikir var ve modern savaşın tüm korkunçluğunu gerçekçi olarak oyuna aktarmak için her şeyi yapacağız".*

İlk OpFor'un güzelliği, ölesiye zor olmasıydı. Mermiyi kafadan mı, bacaktan mı yediğiniz önemli değildi. İlk mermi bacağınıza geldiğinde yere düşerdiniz ve siz yerde sürünmeye başlayınca, ikinci mermi doğru yeri bulurdu. Bu kadar. Ama yapay zekânın zenginliği bu acımasızlıkla birleşince, PC tarihinin en doyurucu, "sabırlı olan aklını kullanan hayatta kalır" kuralının işlediği tek FPS-simülasyonu haline getirmişti onu. Belki inanmazsınız ama düşmanın eline düştüğüm bir çatışma sonrasında bir cipe bindirilip infaz edilmeye götürüldüğüm bir bölümü en az 20 kez oynadım. En sonunda kaçmanın yolunun, geceyi beklemeden çadırdan fırlayıp üsteki helikopteri çalmak ve diğer helikopter beni avlamadan ormana atlayıp kaybolmak olduğunu keşfettim. Elimde, değil bir bıçak, harita bile olmadan sadece gökyüzündeki yıldızlara bakarak kuzeyi tespit ettim ve en yakındaki dost üsse ulaşma umuduyla tam 45 dakika yürüdüm… En sonunda ufukta bir ışık gördüğümdeki sevincimi size anlatamam…

Ne bekliyoruz: Codemasters'ın, OpFor'un neden "bir PC oyunu" olduğunu hatırlamasını. Acımasız zorluğu, öğrenmek için saatler gerekmesi, çıkışından 7 yıl sonra bile oynanan az sayıda FPS'den (simülasyon demek daha doğru) birisi yaptı Operation Flashpoint'i. Daha fazla satmak adına, konsollar için basitleştirilmesini ve sulandırılmasını istemiyoruz. ***- Sinan***



DEAD ISLAND

TEK KİŞİLİK ZOMBİSEL SİNİR HARBİ

Ne biliyoruz: Yukarıdaki spot kötü anlamda değil, "çok korkacaksınız" anlamında yazılmıştır. Çünkü Dead Island'ı, Call of Juarez'i yapan ekip yapıyor (Billy gibi bir karakter olursa oyunda, harbinden sinir harbi yaşanabilir ama). FarCry ve Resident Evil evlense, çocuklarının adını Dead Island koyarlardı herhalde: Tropik bir tatil cennetindeki herkes bir anda zombiye dönüşür. Tüm turistler, canlı eti peşine düşer. Akşamki açık büfede ise kim var tahmin edin bakalım (animasyon şovları mevzusuna ise hiç girmeyelim kuzum).

Karınızla cennet gibi bir tatil düşlerken, uçak düştüğünüz adayı istediğiniz gibi gezmekte hürsünüz. Ancak bu oyun bir Serious Sam değil. Aksine, etrafta yardım edeceğiniz NPC'ler, yapılacak yan görevler ve konuşulacak diyalog seçenekleri gırla gidiyor. Oyunda hafiften bir RYO tadı da almadık değil.

Dead Island'ın en heyecan verici yanı içerdiği aşırı şiddet. Tüm yaratıklar (sadece zombiler mi olacak sanıyordunuz peşinizde) deri, kas ve kemik katmanlarıyla modellenmiş ve her vurduğunuzda bir parça et ve kemik kopartıyorsunuz. Levyeyle bir zombiye vurduğunuzda, göğüs kafesine takılabiliyor ve geri çektiğinizdeyse… Eh, pek az oyunda bu derece gerçekçi vahşet gördük desem yeterli olur herhalde.

Ne bekliyoruz: Artık dağıtıcısının ve çıkış tarihinin belirlenmesini. ***-Sinan***

YAPIMCI: Techland
PLATFORM: PC
ÇIKIŞ TARİHİ: Belli Değil
[SICAKLIK 6]



EARTH NO MORE

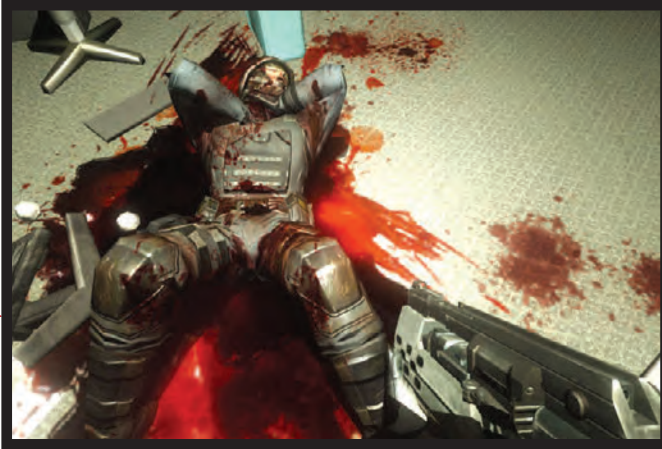
DÜNYAYI BİR KEZ DAHA KAYBETTİK

Ne biliyoruz: Earth No More umut vadeden bir ekip tarafından yapılıyor. Remedy (Max Payne serisi) ve 3D Realms (Duke Nukem) firmalarından ayrılan bir ekip Recoil ve sinema filmi tadında bir oyun yapmak istiyor. Gerçekçi karakterler aracılığıyla dramatik ve duygu yüklü bir oyun yapmak istiyorlar ama oyunun geçtiği ortamın korkunçluğu, korkuyu da beraberinde getiriyor: Dünyanın tüm yüzeyi kırmızı, et gibi ve sürekli yayılan bir "şey"le kaplanmaktadır. Dokunduğu tüm canlıları kendine katan bu nesnenin kapladığı dünyada hayatta kalmaya çalışan bir grup insanı yönetiyoruz oyunda.

Yöneteceğimiz 5 kişilik karakter grubuna da "ekibimiz" demiyor Recoil Games. "Onlar bu filmin başrol oyuncuları" diyorlar. Hepsinin kendine göre kişilikleri var, hepsiyle yakın ilişkiler kuracaksınız. Onlarla ve NPC'lerle yapacağınız diyalogların uzunluğu Bioware oyunlarıyla boy ölçüşecek uzunlukta. Unreal 3 motoru kullanılarak hazırlanan oyun, çok ilgimizi çekiyor. Ama bitmesine daha en az 1,5 sene var ve yeni bilgiler çıkana kadar sabır taşı moduna bekliyoruz.

Ne bekliyoruz: Gecikmeleriyle ünlü iki firmadan ayrılanların yaptığı, bu kadar iddialı bir oyunun gecikmemesini. Ama biraz boşa bekliyoruz galiba :)
-Sinan

YAPIMCI: Recoil Games
PLATFORM: PC, PS3, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ: 2009
[SICAKLIK 7]





YAPIMCI: Monolith Games
PLATFORM: PC, PS3, 360
ÇIKIŞ TARİHİ: 2008 Sonu
[SICAKLIK 7]



PROJECT ORIGIN

FEAR GERÇEK ANLAMDA BURADA YAŞIYOR

Ne biliyoruz: Monolith'de gerçekten hayal gücü çarpık birilerinin çalıştığını. *Condemned* 1 ve 2 ve şimdi de Project Origin. Artık "Yaratık" diyebileceğimiz kadar çarpılmış ama yaşayan insanlarla diş dişe, soluklarını yüzümüzde hissederek çarpıştığımız üçüncü FPS olacak Project Origin.

İki adet tırt (ve Monolith tarafından yapılmamış) *FEAR* ek görev paketinden sonra, Project Origin'in hikayeyi kaldığı yerden devam ettirdiğini duyduğumuza mutluyuz doğrusu. Bu kez ilk oyundaki karakterimizi yönetmiyoruz, düşmanlarımız da Fettel'in klonları değil. Hepsi kendi adına düşünebilen, kanlı canlı insanlar… Tabii arada değişmiş insanlar da var ki bunların ortaya çıkışı daima yüreğimizi ağzımıza getirecek.

Oyunun yapay zekâsı iyice geliştiriliyor. Düşmanlar korkutucu derecede gerçekçi taktiklerle üstünüze gelecekler, sizi yanlardan sarmaya çalışacaklar. İlk *FEAR*'ın en güçlü yanı, silahların verdiği tok hissiyattı. Aynı his Origin'de de devam ediyor ama çok ilginç yeni silahlarınız da var. Mesela, mermisi oldukça kıt olan bir silah, otomatik olarak kafaya kilitleniyor ve kibrit çöpü gibi yakıyor. Bu silah elinizdeyken düşmanlarınızın hareketlerinde bir değişiklik göreceksiniz, hiçbiri kafasını köşeden çıkartmak istemeyecek. Ama dediğim gibi, mermisi oldukça kısıtlı olacak. Alma da ilk oyunun sonunda şehri yerle bir ettikten sonra, harabelerin arasında yılların garezini üstünden atmaya çalışacak. Karşısına çıkanın vay haline… Ağır çekimle ve alevler saça saça üstünüze yürüyecek.

Ağır çekim demişken, Bullet Time özellikleriniz bu oyunda da var. Bu da yeni karakterimizin bir şekilde ilk oyundaki karakterle bağının olduğunu gösteriyor.

Ne bekliyoruz: Monolith'in artık kutu kutu ofisler, klostrofobik bina koridorları yapmayı bırakmasını. Açık arazide de insan çok iyi korkutulabilir. Neyse ki buna söz veriyorlar. O zaman, bu kadar zeki bir yapay zeka ve gerçekten acıtan silahlarıyla Project Origin'den çok ümitli olduğumuzu itiraf edebiliriz.
–Sinan

Dilediğiniz Kadar Performans

Uygun fiyat ve performansı bir arada arıyorsanız veya hızınıza ayak uydurabilecek güçlü bir bilgisayar istiyorsanız AMD işlemciler tam size göre. AMD'nin masaüstü işlemci ailesi günlük işlemlerinizi yerine getirmek, dijital içeriğinizi kesintisiz çalıştırmak ve ileri düzey çoklu görevlerinizi hızlandırmak için olağanüstü güce sahiptir. Size uygun bir AMD işlemci ile akıllıca bir seçim yapın.





POWER 9500

- AMD Phenom™ X4 9500 Dört Çekirdekli İşlemci
- 2GB 667MHz DDR2 Bellek
- ATI Radeon™ HD 2600 Pro 256MB 128bit GDDR3 Ekran Kartı
- 320GB 7200rpm 16MB Cache SATA Sabit Disk
- 19" Queen TFT-LCD Monitör
- Çift Katmanlı DVD Yazıcı
- Dahili Kart Okuyucu
- Queen Tower Kasa & MM Klavye & Optik Mouse & Speaker
- MS Windows Vista Home Premium İşletim Sistemi
- 2007 Office Sistem Türkçe 60 Günlük Deneme Sürümü

949 USD + KDV
93,5 USD (12 taksit)*

HOME X2 5000

- AMD Athlon™ 64 X2 Çift Çekirdekli İşlemci 5000+
- 1GB 667MHz DDR2 Bellek
- ATI Radeon™ HD 2400 Pro Sonic 64bit Ekran Kartı
- 250GB 7200rpm 8MB Cache SATA Sabit Disk
- 17" Queen TFT-LCD Monitör
- Çift Katmanlı DVD Yazıcı
- Dahili Kart Okuyucu
- Queen Tower Kasa & MM Klavye & Optik Mouse & Speaker
- MS Windows Vista Home Premium İşletim Sistemi
- 2007 Office Sistem Türkçe 60 Günlük Deneme Sürümü

729 USD + KDV
72 USD (12 taksit)*

ALFA X2 4400

- AMD Athlon™ 64 X2 Çift Çekirdekli İşlemci 4400+
- 1GB 667MHz DDR2 Bellek
- 256MB Tümleşik Ekran Kartı
- 160GB 7200rpm 8MB Cache SATA Sabit Disk
- 17" Queen TFT-LCD Monitör
- Çift Katmanlı DVD Yazıcı
- Dahili Kart Okuyucu
- Queen Tower Kasa & MM Klavye & Optik Mouse & Speaker
- MS Windows XP Home veya Vista Home Basic İşletim Sistemi
- 2007 Office Sistem Türkçe 60 Günlük Deneme Sürümü

649 USD + KDV
64 USD (12 taksit)*

* WORLD, CARDFİNANS, AXESS, İDEAL, BANKASYA, BONUS (GARANTİ, DENİZBANK, TEB, SHOP&MILES), MAXIMUM (İŞBANK, OYAKBANK, ZİRAAT) ve ADVANTAGE (HSBC, HALKBANK, TEKSTİLBANK) için geçerlidir.

AMD Phenom işlemcili bilgisayar almak için size en yakın satış noktamızı arayınız!



Döviz bazında verilen fiyatlar fatura kesim tarihindeki serbest piyasa kurundan YTL'ye çevrilecektir. Ekstra herhangi bir vade farkı söz konusu değildir. Peşin fiyatlarda KDV hariç, taksitli fiyatlarda ise KDV dahildir. Tüm Queen Computer ürünleri T.C. Sanayi Bakanlığı onaylı Garanti Belgesi'ne sahip olup garanti süreleri iki (2) yıldır. ISO 9001:2000 standartlarına uygundur. Bu kampanya 31.05.2008 tarihine kadar geçerlidir. Queen Computer, bu kampanyayı haber vermeden durdurma ve ürün özelliklerinde tüketici yararına değişiklik yapma hakkına sahiptir. Aynı zamanda 23.02.2005 tarih, 4077 sayılı Tüketicinin Korunması Hakkındaki Kanun Hükümleri'ne uygundur. Ürün görüntüleri örnektir. Tüm logolar sahiplerine aittir.

QUEEN COMPUTER SATIŞ NOKTALARI: ADIYAMAN OLGUN 04162167426. AFYON EKOL 02722123039 ÖZDİLEK 02722122828. ANKARA NOCOM 03123543438 ERCAN 03126229885. BOLU MERİT 03742175645. ÇANKIRI BİLGİ 03762125960 TIMENET 03762128261. ÇORUM SES 03642241506 PLAS 03646117217. DİYARBAKIR DOĞUŞ 04122246884. DÜZCE KUBAN 03805244129 ÖZEL 03807114566. EDİRNE GÖZDE 02847123524 AS 02847143316. ELAZIĞ TEKMER 04242388388. ESKİŞEHİR SILAM 02222338116 REEL 02222256584. GAZİANTEP TURAN 03426112014. GİRESUN FLASH 04547112161. HATAY İREM 03267129744. ISPARTA TUNAM 02464416320. İSTANBUL YENİLİNK 02125905985 YYK 02124191917 ZAİM 02124173131 AKYOL 02122383560 UZAY 02122179929 BİLGİSAN 02125672770 ASYA 02125016792 ETÜD 02122124998 HESBİM 02122173560 MİKRON 02122272045 PİRAMİT 02163760392 DÖNÜŞÜM 02165458140. KASTAMONU TUĞRA 03663132367. KIRKLARELİ ERNET 02883184060 İLGİMNET 02884176111. MARDİN BİLMAR 04824642192 MARSEL 04822137176. MERSİN BEGUAR 03242374094. SAKARYA İLKE 02642724922. SAMSUN SBH 03622316740. SİİRT PAMUKÇU 04842231313. SİVAS DUAL 03463115253. ŞIRNAK BETA 04862164900. TEKİRDAĞ SMART 02823617960 OSCAR 02827250077. TOKAT AYER 03567159690 KEREM 03562149189. TRABZON DATANET 04622237279. VAN ALADAĞ 04324122248 SANAL 04322167292. ZONGULDAK EBİL 03723226576.





PRINCE OF PERSIA PRODIGY

PRENS ÖLDÜ! ÇOK YAŞA YENİ PRENSİMİZ!- C. SERPİL ULUTÜRK

Çölün kum tepeciklerinin arkasında, çook uzakta, en yabancı yolcuya bile aşina bir ateş parlıyor. Derler ki o ateş bin yıldır yanarmış. Başında gece gündüz nöbet tutan muhafızlar, ne zaman küllenmeye yüz tutsa, bulabildikleri en kuru odunlarla ateşi besler, saçtığı ışığı yol, fısıldadığı çıtırtıları dua bilirlermiş. Zerdüştün inancı o ateşle güçlenir, dünya o ışıkla geceyi güne döndürürmüş. Babadan oğula aktarılan, nineden toruna miras kalan o kıvılcım insanlık durdukça sönmeyecek, o sönmedikçe insanlık yaşayacakmış. Derken karanlığın yenik kralı Ahriman çıkagelmiş... Gücünü bin yıl önce kül eden ateşi yok etmekmiş gayesi.

Oyun tarihinde Prince'in yeri neredeyse bin yıllık kadim bir ateş kadar eski, kaderi de onunki gibi. Çünkü ne zaman unutulmaya, küllenmeye yüz tutsa, birilerinin çıkıp yeni bir Prince of Persia yapacağını hepimiz biliyoruz. Ve işte yine o tarihi anlardan birindeyiz. Uzaktan, çook uzaktan yeni Prince'in ışığı parlıyor, seriye en yabancı oyuncunun bile tanıdığı bir ışık. Ateşin başında nöbet tutanlarsa *Sands of Time* üçlemesinin de mimarı olan Ubisoft'lu muhafızlar. Hatta birazcık daha yaklaşıp alevin aydınlattığı yüzlerine yakından bakarsak, gayet iyi tanıdığımızı fark edeceğiz: *Assassin's Creed*'le Ortadoğu topraklarını ziyaretten yeni dönen Ubisoft Montreal tayfası değil mi bunlar? Ta kendileri. Doğunun masallarını, mitolojisini, efsanelerini seven bir ekip bu. Ama yazı boyunca öne çıkacak olan tarafları bu olmayacak, yenilikçiliklerini anlatacağız. Çünkü ister hoşlanın ister nefret edin, size önemli bir mesaj getirdik Ubi-Montreal'den: Yeni Prince of Persia (kod ismiyle söylersek, Prodigy), hikayesi ve ana karakteri eskisinden tamamen bağımsız bir oyun. Neredeyse 20 yıllık bir klasiğin yeni baştan inşasından bahsedeceğiz.

"Prodigy'yle Prince of Persia evreninde yepyeni bir sayfa açıyoruz. Size yeni bir Prince ve yeni bir hikâye vereceğiz. Oyunun hikâyesini anlamak için önceki bölümleri oynamış olmanız gerekmeyecek." Bu sözler oyunun yapımcısı Ben Mattes'e ait. Hemen her devam oyunu öncesinde duyduğumuz "hikayeyi anlamak için önceki bölümleri oynamış olmanız gerekmiyor" sözünün bu kez 'öylesine' söylenmediğine emin olabilirsiniz. Çünkü Mattes hiç yumuşatmadan, sesi titremeden şunları da ekliyor sözlerine: *"The Sands of Time tamamen geride kaldı, yok oldu. Bu oyunda o evrenin bir başka hikâyesini bulacaksınız."* Madem öyle, biz şu yeni ve bağımsız hikayenin ne anlattığına bir bakalım:

Prodigy, Pers topraklarında doğan ve Doğu'nun çeşitli bölgelerinde yaşamaya devam eden Zerdüştlük inancının efsanelerine yaslıyor hikâyesini. İki kardeş; ışığın tanrısı Ormazd (Hürmüz) ve karanlığın tanrısı Ahriman asırlar önce Ormazd'ın zaferiyle biten savaşlarına tam da yeniden başlamışken kahramanımız çıkıp geliyor. Ahriman'ın nihai amacı, efsanenin en önemli parçası olan ve yüzyıllardır içinde tutsak kaldığı Yaşam Ağacı'nı yok etmek ve böylece dünyayı sonsuza kadar karanlığa gömerek eski gücüne kavuşmak. Hürmüz ışığın sönmek üzere olduğunu biliyor, nefesi tükenmeye başlamış, savaş hızla kaybediliyor. Prince'in ise iki seçeneği var: Ya sadece bu ana tanıklık etmekle yetinecek ya da yenilmesi imkânsız da olsa Ahriman'a karşı savaşacak... Bizim eski, cengaver Prince olsa tabii ki karar vermekte hiç zorlanmaz, bir tanrının bile yenemediği düş-

Yeni PoP'un oyun içi görüntülerini konsept çizimlerden ayırdetmek zor.



GRIP FALL

Prince her zaman yüksekleri seven bir karakterdi. Yerden metrelerce yüksekte incecik köprüler üzerinde yürümek, halatlara asılmak, yüksek kuleler arasında zıplamak onun için sıradan şeylerdi. Yeni oyunda ise yükseklik sadece aşılması gereken bir engel değil, yeni bir hareket alanı olacak. Sağ elimize taktığımız gauntlet sayesinde her tür duvara tutunabilecek ve hem yukarı-aşağı hem de sağa-sola ilerleyebileceğiz. Bölüm tasarımlarının bir parçası haline gelen dikey düzlemde, gauntlet'imizi kullanarak kayarken zaman zaman slalom yapmamız bile gerekecek.



Aşağısı çok sıcak görünüyor. Neyse ki biz duvarları da yol olarak kullanabiliyoruz örümcek güçlerimiz sayesinde.


Prince'in kafasındaki poşu zenginliğini, sandaletleriyse özgürlüğünü sembolize ediyor. Giysi değil yani?

>> manın üstüne gözünü kırpmadan atılırdı. Ama demiştik ya, o kahraman tarih oldu, artık başka bir Prince var. Üstelik bu kez elimizdeki vaka bir "Prenses kurtarma operasyonu" da değil.

Yeni Prince'i anlamanız için size üç ismi örnek vermemiz gerekiyor: *Star Wars*'dan Han Solo, *Yüzüklerin Efendisi*'nden Yolgezer, *Sinbad*'dan da, eee, Sinbad. Yani kahramanımız macera seven bir gezgin. Neyse ki dünya yerle bir olurken omzunu silkeleyip "ben dalgama bakarım" diyecek türden vurdumduymaz bir hayta da değil. En büyük özelliği, kaybedecek hiçbir şeyinin olmadığını düşünmesi ve kaybedecek hiçbir şeyi olmayan tüm maceraperestler gibi o da alabildiğine özgür. Peki biz bu özgürlüğün ne kadarını hissedebileceğiz oynarken? Yapımcı Ben Mattes bu merakımızı *"Yeni nesil teknolojilerin izin verdiği kadar"* diyerek gidermeyi deniyor ve bu iddianın içini doldurmak üzere sözlerine devam ediyor: *"Yeni Prince hem akrobasi hem çarpışma yetenekleri bakımından yepyeni özelliklere sahip. Önceki Prince'in çevikliğini çok daha üst bir düzeye taşıyan, hiç olmadığı kadar zengin akrobatik hareket çeşitliliği sayesinde yerçekimine meydan okuyan bir kahraman geliyor."*

Prodigy'de Prince'e hem özgürlük hem de düşmana karşı üstünlük kazandıran iki vazgeçilmez yardımcı var. Bir tanesi kahramanımızın kılıcı, diğeri ise hem akrobasi hem de savaş için kullanacağı gauntlet'ı (savaşçıların kullandığı zırhlı eldiven). Daha önceki oyunlarda pek benzeri olmayan Gauntlet'a gerçekten de eldiven deyip geçmemek lazım. Çünkü şimdilik sadece yüksek kayalara tırmanmaya, uçurumu aşıp karşı taraftaki yamaca tutunmaya yaradığını biliyoruz *(bkz. Grip Fall bilgi kutusu)* ama önümüzdeki aylarda gauntlet yardımıyla yapılabilecek çok özel başka hareketlerin açıklanacağını da buraya not düşmek gerekiyor.

Prince her zaman çevik bir oyun karakteriydi, bu yönüyle karşısındakini afallatabilir, yapacağı bir iki ufak numaradan sonra, düşmanları daha ne olup bittiğini anlamadan bir kan banyosunda birbirlerinin sırtını keselerken bulabilirdi kendilerini. Prodigy'de de ana karakterimiz yine eskisi kadar hızlı ve hareketli ama bu hareketler eskisine pek benzemiyor. Çünkü oyuna eklenen yeni dövüş sisteminin esin kaynağı ne eski Prince oyunları, ne de bir başka aksiyon klasiği. Kahramanımız bu büyük savaşa dövüş oyunlarıyla hazırlanıyor. Ben Mattes, belli bir oyun ismi vermeden (ama bizce *Street Fighter*'ı kastederek) *"Bazı dövüş oyunları üzerinde çalıştık. Bunlar sayesinde hangi hareketlerin başarılı, hangilerinin kullanışsız olduğunu öğrendik. Ve hatırlanmaya değer sahneler yaratacak vuruşları alıp Prodigy'ye aktardık"* diyor. Doğrusu biz de *Assassin's Creed*'de yapabildiğimiz hareketleri paket halinde aynen alıp bir de Prince of Persia temasıyla deneyimlemektense böylesi bir tercihi öpüp başımıza koyarız. Ama yıl sonu gelip de oyun karşımıza çıktığında pek çok açıdan *Assassin's Creed* tadı vereceğine dair korkumuzu da içimizden atamıyoruz, şimdilik.

İki oyun arasındaki ortak noktaları tartışma işini sonraya bırakıp Prodigy'deki çarpışma sahne-

NİNTENDO'NUN PRENSİ

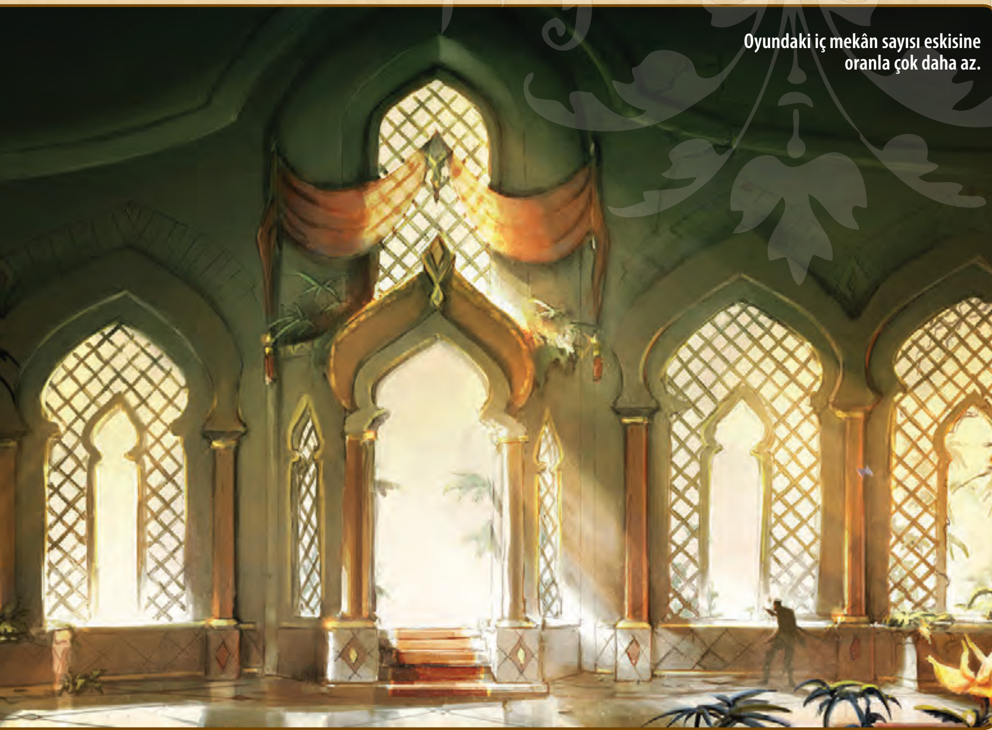
Prodigy PC, PS3 ve Xbox 360 için tasarlanıyor ama Ubisoft, Nintendo kullanıcılarını da unutmuş değil. Nitekim geçtiğimiz günlerde oyunun tamamen DS'e özel bir versiyonunun da asıl oyunla eş zamanlı olarak hazırlandığı haberi açıklandı. Ama bu oyun Prodigy'nin ne devamı, ne öncülü, ne de DS uyarlaması. Prodüktör Ben Mattes, şimdilik bir muammadan ibaret bu oyuna "Prodigy deneyiminin tamamlayıcısı" diyor. Peki ya Wii? Son Prince oyunu The Two Thrones'un Wii uyarlamasıyla Ubi'nin ağzının yandığı bir gerçek, acaba yeni oyun konusunda onları durduran şey, yaşadıkları bu kötü tecrübe mi? Mattes, "Aceleye gelmiş, kötü, eksik bir uyarlamaydı o" diyor, "ama kullanamamış olsak da Wii'nin potansiyelini görmüş olduk. Çoğumuz Wii'nin PoP evreni için biçilmiş kaftan olduğunu düşünüyoruz ve oraya bir daha dönmek istiyoruz. Ama resmi bir Wii versiyonu duyurusu yapamam, henüz bu yönde bir hazırlığımız yok."







“TEKNOLOJİ UĞRUNA SANATI HARCAMAK İSTEMEDİK.”
- BEN MATTES, UBISOFT MONTREAL


Oyundaki iç mekân sayısı eskisine oranla çok daha az.



YENİ PRENSLE TANIŞIN

Prodigy'nin Prince'i, bir prens değil. Oyundaki epik hikâyenin bir parçası da zaten bir yol gezgininin nasıl olup da bir prense dönüştüğünü anlatıyor. Kahramanımız sadece bugünü yaşayan, hiçbir şeye bağlılık hissetmeyen, dünle bağlarını kopartmış, yarının işini asla bugünden halletme ihtiyacı duymayan bir maceracı. Yapımcılar bu yüzden karakterimizin beyaz kostümünü de elinden alıp yerine bir çöl gezginine yakışacak giysiler koymuşlar. Başına ve boynuna doladığı mavi-kırmızı poşusu ve ayağına giydiği rahat, deri sandaletleri onu görsel olarak da yeni bir karakter yapıyor. Not: Yorum yapmayacağım ama yüzü de çok değişmiş. Belki de sadece saçları için kullanılan poligon sayısının, eski prensin bütün bedenindeki poligon sayısı toplamından fazla olmasındandır.

lerine geri dönelim. Prodigy'nin yapımcıları, bir destanın orta yerinde kılıç salladığımız hissini yaratmak ve bunun için de oyundaki tüm öğeleri savaşa dahil etmek istiyorlar. Yani aksiyonu en çarpıcı haliyle hissedebileceğimiz kamera açıları, sahnelerin ruhuna yakışan müzikler ve yaptığımız her hareketi güzelleştirecek görsel efektler beklemeliyiz oyundan. Çarpışma estetiğini sağlayacak olan asıl unsur ise koreografi. Mattes, *"Sinema tarihinin en çok akılda kalan çarpışma sahneleriyle bile yarışabilecek sekanslar yaratıyoruz"* diyor, biz de inanmak istiyoruz. Elbette iyi bir çarpışma da iyi bir dans gibi; koreografide yer alan her karakterin rolünü iyi canlandırması, hareketlerini en iyi şekilde yapması gerekiyor. Bu noktada, düşmanların savaşma tarzını, hareket çeşitliliğini değil ama kurnazlığını vurguluyor Mattes: *"Önceki PoP'lardakinden çok daha zeki düşmanlar göreceksiniz. Araziyi ve nesneleri stratejik birer araç olarak kullanıp sizi alt etmeye çalışan ve çabuk düşünüp, hızlı hareket etmeye zorlayan rakipleriniz olacak."*

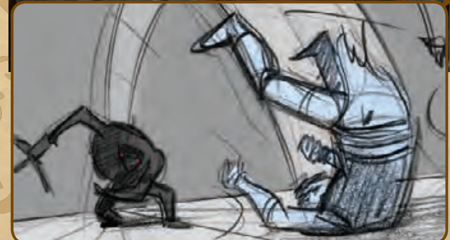
Yukarıda sormuştuk, tekrar soralım ve bu kez başka bir açıdan yanıtlayalım: Yeni PoP'ta ne kadar özgür olacağız? *The Sands of Time* üçlemesinin son oyunu *The Two Thrones*'dan bu yana geçen 2,5 yılda oyuncuların özgür oyun evrenlerine gösterdiği ilginin ne denli büyüdüğünü Ubi-Montreal de biliyor. Ve bu yüzden Prodigy'yle, PoP serisine yeni bir boyut ekliyor: "Açık dünya." Türkçe ifadesi bir tercüme hatası gibi görünse de aldırmıyorum çünkü Mattes'in kastettiği şeyin, oyunun dünyasında özgürce dolaşmak olmadığını biliyorum. Hayır, oyun çizgiselliği tamamen bir kenara koymaya, sokaklarda dolaşıp kendi küçük maceralarınızı yaratabildiğiniz bir özgürlük vermeye çalışmıyor. Ortada takip edilmesi gereken bir hikaye ve mutlaka tamamlamak zorunda olduğunuz görevler var ama makro ölçekte özgürsünüz. Birden fazla bölgede, aynı anda yapabileceğiniz birden fazla işiniz var ve siz hangi bölgeyi ne zaman temizleyeceğinize karar verebilir, boss ziyaretlerinizi kendi takviminize göre ayarlayabilirsiniz. Böylece birkaç koldan gelişen hikâyenin sırlarını en çok merak ettiklerinizden başlayarak çözebileceksiniz. Kulağa hoş geliyor ama oyun çıktığında ilk iş olarak Ahriman'ı kesebilirsem, Ubisoft'la bu parlak fikri yeniden müzakere etmek istiyorum.

Özgürlük hissi konusunda bir küçük notum daha var sizle paylaşmak istediğim. Mattes, prensin bir seyyah olduğunu söylediğinde, bunun sadece tasarlanan karakter profilinin bir parçası olduğunu düşündünüz belki de. Ama değil. Şimdiye kadar avluların ötesine geçmeyen, sorununu iç mekânlarda çözmeyi tercih eden "salon prensimiz", artık güneşe çıkıyor, yol tepiyor, kumda savaşıyor. Elbette *Fallout* tarzı bir yol hikâyesi çıkartacak kadar detaylı olmayacak seyahatlerimiz, ama karakterimizi anlamaya ve biraz daha özgür hissetmeye katkısının uzun koridorlardan daha fazla olacağı kesin. >>











Terliklerini havlusunun yanında bırakan prens, denize girene kadar ayakları kumda yanmasın diye Gauntlet'i kullanmaya karar verir.



“ANİMASYONLARIN TAMAMINI EL ÇİZİMİ ÇALIŞARAK, OYUNA İNANILMAZ BİR AKICILIK KAZANDIRIYORUZ.”

- BEN MATTES, UBISOFT MONTREAL

>> Gelelim şapkadan çıkan tavşana... *The Sands of Time* üçlemesi boyunca Prince of Persia, sinematik değeri daima yüksek bir oyun oldu. En şeytani düşmanlar, en vahşi öyküler, en ölümcül tuzaklar masallara has bir sükûnet ve yumuşaklıkla görselleştirilmişti (hatta ilk oyunda blur efektinin fazla kaçtığından yakındığımı hatırlıyorum) ama gerçekçilikten kopmadan. Aslında gerçekçiliğe kasan bir oyuna, tülün arkasından bakıyor gibiydik. Prodigy'yle birlikte oyunla aramızdaki o tül kalkıyor ve fakat karşımıza çıkan şey gerçeklik değil, fantezinin ta kendisi oluyor. Oyunun görsel sanat yönetmeni Mickael Labat, *“Kendi stili olan bir oyun istedik”* diyor, *“o yüzden gerçekçiliği bir kenara bıraktık.”* Ve ortaya suluboyalar, geniş fırçalar, dağınık ama bütünlüğü olan resimler dökülüyor. Labat, tam da aklımızdan geçen iki isim telaffuz ediyor oyunun artistik yönünü anlatırken; *Okami* ve *Street Fighter IV*. Prodigy ekibi teknoloji kullanımı konusunda gösterişe kaçmak yerine son derece olgun bir tavır sergilemeyi tercih etmiş. *“Diğer yeni nesil oyunlardan bir farkımız olsun istedik”* diyor Labat, *“Çoğunun eğilimi aynı; gerçekçi grafikler, gözler önüne serilen tonla teknik detay... Bunları biz de kullanıyoruz ama örneğin Gears of War kadar keskin bir şekilde göstermek istemiyoruz. Teknolojiyi sergilemek gibi bir derdimiz yok, sadece kullanmakla yetiniyoruz.”* Olup biteni özetleyense Mattes'in sözleri oluyor: *“Teknoloji uğruna sanatı harcamak istemedik.”*

Oyunda kullanılan grafik motoru tahmin edilebileceği gibi *Assassin's Creed*'e ait ama şu ana kadar gördüğümüz çizimler kadar oyun içi görüntüler de Prodigy'nin kendi ruhunu yanında getirdiğini, ne önceki *PoP*'tan ne *A.C*'den kopya çekilmediğini gösteriyor. Bu gerçekten beklenmedik bir hamle ve Ubisoft Montreal sırf bu konuda gösterdiği azimle bile kutlanmayı hak ediyor. Oyunun *The Sands of Time* mirasından faydalanmak konusundaki isteksizliğini, grafik motorunun oyuna uyarlanması aşamasında Prince'in tüm animasyonlarının sıfırdan tasarlanmasından da anlamak mümkün. *“Çeviklik hissini güçlendirmek için bazı hareketleri tamamen kaldırdık ve yerine yenilerini getirdik”* diyor prodüktör Mattes. *“Animasyonların tamamını el çizimi karelerden oluşturuyoruz. Böylece motion-capture tekniğiyle asla yakalayamayacağımız bir akıcılığa sahip oldu tüm hareketler.”*

Yeni Prince of Persia, o bildiğimiz büyülü evrende kendisine yeni bir kader çizebileceğinden bütünüyle emin, planını çoktan hazırlamış. Belki de tek bilmediği, piyasaya hangi isimle çıkacağı. Ha, şimdiden bilemeyeceği bir şey daha var; yaşadığı bu büyük değişim karşısında, köklerine bağlı Prince severlerin nasıl bir tepki vereceği –ki oyunun kaderini gerçek anlamda belirleyecek cevap da büyük olasılıkla burada gizli.

HANİ BENİM PRENSESİM?

Prince of Persia büyük bir değişim geçiriyor ama bir şey hâlâ aynı; uğruna ölünecek (ve quick load'la tekrar canlanılacak) bir kadın var. Ama Prodigy'nin kadın karakteri Elika, önceki PoP'lardakinden farklı olarak “ikincil” değil, “yardımcı” oyuncu olarak tanımlanıyor. Oyunun her aşamasında Elika sağ kolumuz oluyor, bizle birlikte savaşıyor, bulmacaları çözerken bir şekilde yardımcı oluyor, bizim kadar o da akrobasi biliyor. Ve tabii ki hikayeye kendi sırlarını da ekliyor. Aslına bakarsanız şimdilik Elika, prensten çok daha gizemli ve büyülü bir karakter.

YENİ NESLİN GETİRDİKLERİ

Prince of Persia, yeni nesil konsolları ilk kez ziyaret ediyor ve ortaya “daha güzel görünen bir oyun”dan çok daha fazlası çıkıyor:

Yapay Zekâ: Oyundaki yan karakterlerle kuracağımız iletişim hikayenin derinliğini etkileyecek kadar önemli olacak. Yapay zekâ tüm gücünü bizle savaşırken stratejik davranabilen düşmanlar için kullanmayacak, bize yardımcı olmaya çalışan NPC'ler de çıkartacak karşımıza.

Grafikler: Eski Prince'ten 13 kat daha fazla poligona sahip yeni Prince'imiz, aynı grafik motorunun harikası olan Altair'den de daha detaylı bir karakter. Kullanılan doğrudan ve dolaylı ışık efektleri, shader'lar, yeni-nesil dokular, PoP evreniyle yeniden tanışma anlamına geliyor.

Çevre: İlk kez bir PoP oyununda dış mekânların sayısı kapalı alanlarınkinden fazla olacak. Mitolojik Pers toprağı üzerinde geçireceğimiz vakit ne bir sarayın, ne de bir şehrin duvarlarının hissettiremeyeceği kadar özel bir fantastik deneyim vaat ediyor.

Dinamik Değişim: Hikâye gereği dünyanın yavaş yavaş çürüyüşüne, bozulup kararmasına bizzat tanık olacağız. Bozulmamış güvenli topraklar, aşama aşama daha tehlikeli ve daha köhne hale gelecek.



PRINCE OF PERSIA PRODIGY
TÜR: Aksiyon
YAPIM: Ubisoft Montreal
PLATFORM: PC, PS3 ve Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ: Kasım 2008

Ekrandaki görüntü simülasyondur.



SERIES 6

Hayalinizdeki kristal tasarım

Kusursuz kristal tasarımlı yeni Samsung 6 serisi Full HD LCD TV ile tanışın. İşlevsellik ve zarafeti kusursuz biçimde bir araya getiren ilk televizyon... Sanat eseri mi, yoksa televizyon mu?







www.samsung-anadolu.com



inceleme



42
AGE OF CONAN
SUSAM SOKAĞI KIVAMINDAKİ DEVASA ORTAMLARI BIRAKMA ZAMANI GELDİ



AGE OF CONAN®
HYBORIAN ADVENTURES

ÇIPLAK AYAKLARLA KİMMERYA'DA GEZECEĞİZ

- GÖKER NURBEYLER

GÖRSEL BİR SANAT ESERİNİN ALTINDA YATAN DERİN ANLAMLARA İNMEDEN ÖNCE DIŞ GÖRÜNÜŞÜNÜN TADI ÇIKARILIR. UZUN ZAMANDIR BEKLEDİĞİMİZ, DEVASA ONLİNE LARA YENİ BİR SOLUK VE TAZE FİKİRLER GETİRECEĞİNE İNANDIĞIM OYUNUN KUTUSU DA İNSANDA BENZER BİR DUYGU UYANDIRIYOR. BU ÇEKİCİ KUTUYU AÇMADAN ÖNCE, SIFIR NOKTASININ TADINI ÇIKARTMAK İSTİYORUM. KİMMERYA TOPRAKLARI ORADA DURMUŞ BENİ BEKLERKEN, HER ANININ TADINI ÇIKARTARAK, ŞEFKATLE KUTUYU AÇIYORUM.



Elinizin altında duran macera dolu kutuyu incelerken, üzerindeki bir logo çekecek dikkatinizi: Norveçli Funcom'un (*Anarchy Online*) beş yıldır üzerinde çalıştığı Age of Conan'ın (AoC) alacalı paketinin kenarına küçük bir "M" harfi iliştirildiğini, başka bir deyişle 18 yaş üstü bir oyun olduğunu göreceksiniz.

Evet, AoC yetişkinler için hazırlanan ilk devasa online oyun. Sert bir darbede ekrana kan sıçraması ve darbeyi alan uzvun kopması, daha en baştan oynadığınız oyunun türünü sorgulamanıza neden olacak. Şaşırmayın, yakın zamanda karşı karşıya gelerek vuruyormuş gibi kılıç salladığımız oyunlara burun kıvırabilirsiniz. +18'den kastım yalnızca oyunun şiddet dozu değil. Oyundaki dili ve içeriği de cinsellik, argo, işkence gibi +18 materyallerinden nasibini fazlasıyla alıyor. Örneğin bir göreviniz, büyüde kullanılmak için bekleyen bakire kanını, artık saf olmadığı için bozulmuş (!) bir hayat kadınının kanıyla gizlice değiştirerek büyünün yapıldığı volkanın patlamasını sağlamak. Hayatımda hiçbir DVO'da böyle bir görev yaptığımı hatırlamıyorum. AoC, Conan'ın barbar dünyasındaki acımasızlığı bize olduğu gibi aktarıyor. Kutuya bu kadar zaman yeter, Hiberya bizi bekler.

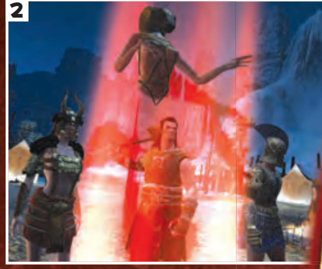
TORTAGE'IN YOLLARI TAŞLI

AoC, *Conan Chronicles* serisinin ikinci kitabı *The Hour of the Dragon* sonrasında geçiyor, yani Kimmeryalı Conan'ın Akilonya kralı olduğu dönem. Oyuna başlamamızla kendimizi Barachan Adaları açıklarında bir köle gemisinde (*Morrowind*?) bulmamız bir oluyor. Zaten karakter oluşturma süreci de burada başlıyor. Akilonya, Stygia veya Kimmerya ırklarından birini seçmemizle kamera o ırktan bir köleye yöneliyor. Her ırk belli sınıflarda seçim yapmanıza izin verdiğinden ırkı istediğiniz sınıfa göre seçiyorsunuz. Örneğin büyücü bir karakter istiyorsanız Stygia seçmeniz gerekiyor (detaylar sizi 4 sayfa ötede bekliyor). Sınıf seçiminden sonra inanılmaz ayrıntılı bir karakter şekillendirme ekranına geliyoruz. Vücudunuzdaki yara izleri, dövmeler, kas ve uzuvlarınızın yapısı, karakterin sesi, kırılmış bir burnun ne kadar eğik olacağı (yuh)… AoC'nin karakter oluşturma ekranı, *Sims 2*'in karakter ekranının yatağa kapanıp hüngür hüngür ağlamasını sağlayacak kadar detaylı.

Karakter oluşturma işi bittikten sonra gemimiz korsanların saldırısına uğruyor ve kölelerin çoğuyla birlikte batıyor. Sahile varabilen şanslı kölelerden biri olan karakterimiz de maalesef şokun etkisiyle hafızasını kaybediyor. Sahilde rastladığı bir Ibis rahibinin ve kurtardığı bir rehinenin yönlendirmesiyle korsan kasabası Tortage'a doğru yola çıkıyor. Tek kişilik ve çok kişilik görevlerle geçecek 20 level'lık deneyimimiz boyunca kim olduğumuzu ve amacımızı hatırlayacağımız maceramız da böylece başlamış oluyor.

Tek kişilik görev konusunu biraz açalım. AoC'da görevler gündüz ve gece görevleri şeklinde ikiye ayrılıyor. Bunlardan gece görevlerinin klasik devasa online görevleriyle zerre alakası yok. Sinematiklerle







süslenmiş, senaryoyu tamamlayan ve özellikle ilk 20 level boyunca sıkça haşır neşir olduğumuz bu görevler, hikayeyi öğrenmemiz (bizzat yer almamız) ve atmosferin tamamlanması açısından büyük önem taşıyor. Gece görevlerinde, bulunduğunuz bir bölgenin birebir kopyası olan bir instance'da tek kişilik görevlere çıkıyorsunuz. Bu tek kişilik gece maceraları dört ana sınıfa göre farklılık gösteriyor. Burada başlayacağınız macera kaderinizi belirleyeceğinden ve endgame'e kadar sizi izleyeceğinden "Destiny görev dizisi" olarak anılıyor. Bu sırada NPC diyaloglarının seslendirilmiş ve konuşmaların da genelde 1–2 cevap seçeneğinden fazlasını içeriyor olması da kaliteli bir tek kişilik RYO oynadığınız hissini veriyor.

Gece ve gündüz görevleri arasında geçiş yapmak için yapmamız gereken, görevi veren NPC ile konuşurken parantez içinde "Day/night time" yazan konuşma şıkkını seçmek. Biz gecelere akarken tabii ortam da değişiyor. Birçok NPC evine kapanırken bir kısmıysa işine bakmaya(!) devam ediyor. Demek istediğim gündüz gıda satan bir tüccar, gece olunca kasaların altındaki kaçak malları sergileyebiliyor. Başka bir NPC gündüz sevgi kelebeğiyken gece barda kafayı çekip hırçınlaşabiliyor. Gece görevleri bana bir parça *Witcher*'ı anımsattı.

1– Hava olayları görüş menzilini direkt etkiliyor. Bir saat önce otoparktaki gemiyi rahat görürken şu an sis görüşümü kesmiş durumda.

2– Set, büyülerde kendini ve yılanlarını göstermeye Mitra ve Crom'dan daha meraklı.

3– Biri sert bir darbe aldı mı, kişinin şaftı kayıyor ve kanlar ekranınıza sıçrıyor.

Bu da atmosfer için büyük bir artı.

Gündüz görevleri ise bildiğimiz DVO görev tarzına daha yakın. Yine birtakım materyaller topluyor, X sayıda düşmanı temizliyoruz ama sunulan mantıklı nedenler sayesinde, bu görevler de daha keyifle yapılabilir hale gelmiş (en azından elinde baltayla dolaşan 2 metrelik bir adamdan kedisinin göle düşen tasmasını bulmasını isteyen çocuk yok). Unutmadan ekleyeyim: Şehirlerde yer yer mob içeren noktalar bulunduğundan dikkat ederek ilerlemeniz faydalı olacaktır. Düşük level'sanız Torgate'ın kimi yerlerinde konuşlanmış korsanlar aklınızı alıverir yoksa. Tabii "Burası korsan kenti, yakar yıkarım!" derseniz bu sefer de muhafızlar ne akıl, ne de kafa bırakıyor.

Koşun! Osman abiyi gankliyorlar!

AoC'de üç tip sunucu bulunuyor: PvP, PvP-RP ve PvE. PvP sunucuları FFA (Free For All) olduğu için güvenli bölgeler dışında sizden çok yüksek level biri bile size dalabilir. Zaten FFA sunucularının en büyük riski de bu. Oyunda Ally-Horde gibi



Artık binek üstünde elimiz kolumuz bağlı değil. AoC ile bineğimizin de savaşa direkt katkısı var. Bu hayvanın tam gaz üstünüze geldiğini bir düşünün

Aral'dan ilk iki 60 level'a ödül var

Aral İthalat AoC'de level 60'a ulaşıp bize screenshot'ını yollayan ilk 2 okuyucumuza, Mass Effect'in PC versiyonunu hediye ediyor. Resimleri JPG formatında ve Zip'leyerek göndermelisiniz. Yarışmanın sonucu hem dergimizde hem de web sitemizde duyurulacak.



Tırmanıyorum umarsızca

Bir DVO'da tırmanmak? Aynen öyle. AoC'de tırmanabileceğiniz bölgeler beyaz bir hare ile belirtiliyor. Eğer Climb'a yeterli puanı verdiyseniz "U" tuşuna basarak buraya tırmanabiliyorsunuz. Daha dik ve yüksek alanlar için daha fazla puan vermeniz gerekiyor.









1– Kombolardan mahrum kalan büyücüler sırf büyü efektlerinin güzelliği nedeniyle bile mutlu olabilirler.

2– Küçük Prens'de de bu model yılan vardı. Gerçi o fil yutuyordu.

kutuplar olmadığından, kimin ne zaman size saldıracağını kestiremiyor ve PvP'ye açık alanlarda sürekli paranoya yaşıyorsunuz.

Soğukkanlı bir oyuncu değilseniz ego sorunu yaşayan üst level tipler keyfinizi kaçırabilir. Bu gibi durumlar sizi oyundan soğutacaksa direkt PvE sunucusunda başlamanızı öneririm. AoC'de ölümün cezası dengeli gözüküyor. Moblar tarafından (PvE) öldürüldüğünüzde en yakın Shrine'da (bir tür checkpoint) kalkıyorsunuz. Level 10'dan itibaren öldüğünüzde yarım saatliğine saldırı ve büyü güçleriniz azalıyor. Öldüğünüz noktadaki Tombstone'unuza tıkladığınızda cezanız kalkıyor. Tombstone'a giderken tekrar ölürseniz cezanız katlanıyor. Başka bir oyuncu tarafından öldürüldüğünüzdeyse ceza almıyorsunuz ama hırs yapıyorsunuz, iki taraf da arkadaşlarını alıp geliyor, lonca kavgası çıkıyor.

SAĞ GÖSTERİP SOL VURACAKSIN

AoC'nin dövüş sistemi devasa online oyunlar için yeni bir uygulama. Rakibi illa fare ile seçmek zorunda değiliz. Yakın ya da uzak, saldırı menzili içindeki birine vurabiliyoruz. Yakın dövüşte 1, 2, 3 tuşlarıyla rakibin soluna, üstüne veya sağına hamle yapıyoruz. Dövüştüğümüz karakterin o anki duruşu, saldırma tarzı ve donanımı belirli noktalarını saldırıya daha açık hale getiriyor. Bunu o an üzerinde gözüken beyaz çubuk sayısından anlayabiliyoruz. Örneğin kalkanı tuttuğu taraf yerine açıkta olan tarafına saldırmak, başarı şansımızı artırıyor. Bu değişim gerçekten dinamik olarak gerçekleşiyor. Vuracağınız rakibin önüne birinin geçmesi, tam vururken kalkanı o tarafa tutması hamlenin başarısını ve hasarı azaltıyor. Saldırı seçeneklerinin yanı sıra kalkanın arkasına gizlenerek savunmaya çekilme şansımız da var. Seçenekler arasında auto-attack modu bulunmadığından pür dikkat oynuyoruz. Bilemiyorum, bu özellik auto-shot'ta bırakıp gidip TV izleyen *WoW* Hunter'larının hoşuna gider mi acaba? :)

Bu sistem oyuncuyu saldırı sırasında rakibin de hareketini tahmin etmeye zorluyor. Bu bakımdan AoC'de savaş *WoW*'dan daha yavaş işliyor. Ayrıca karakter geliştikçe ve yeni yetenekler öğrendikçe ardı ardına kombolar yapmaya başlıyorsunuz. Bu özellikle melee sınıflar için geçerli. Saldırı noktaları ve hamleler seçildikten sonrası

AGE OF CONAN BÜYÜKLERE OYUN KAVRAMINI DEVASA ONLINE TÜRÜNE TAŞIYOR.


Diğer oyunlardaki şeker pembesi, ibikli, sevimli yaratık figürlerini unutun. AoC'nin grafikleri ve seslendirmesi ile yaz daha sıcak geçecek.

NEDEN PUAN VERMEDİK?

Oyungezer çatısı altında yazan ekibin, oyunları incelerken değişmeyen bir felsefesi vardır: Her oyun mutlaka hakkı verilerek oynanır. Oyun hit ise min. 20 saat veya sonuna kadar (hangisi önce gelirse) oynanır. Klasik adayı ise ikinci kez üstünden geçilir, her detayı sindirilir ve ondan sonra inceleme yazısı ve puanlandırma süreci başlar.

Devasa online oyunlarda ise bu süreç farklıdır. DVO oyunlar, kapsamları ve asla bitmeyen yapıları nedeniyle bir kişinin kısa süre zarfında değerlendirebileceği bir tür değildir. Dolayısıyla oyun beta safhasından itibaren dikkatle izlenir, bizzat denenir, oyuncu forumları takip edilerek her bilgi kırıntısı toplanır. Yeterli deneyimden sonra yazıya dökülerek değerlendirilir. Yazı sonrasında da gelişmeler izlenmeye devam edilir.

Age of Conan'ın betasıyla yaklaşık 2 aydır haşır neşir oluyorum. Ancak, OGZ olarak asla bir oyunu betasından, bitmemiş halinden veya başka bir platformdan inceleyip puan vermeyiz. Bu, hem o oyuna 70 ila 100 lira para verecek size okuyuculara, hem de oyunu getiren firmaya karşı etik olarak yanlış olur. Bu nedenle, AoC'deki birçok bölge ve 13. Level'dan yukarısının OGZ'nin baskıya girmesine 7 gün kala açıldığını göz önüne alarak, daha görmediğimiz çok yeri olan oyuna puan vermiş olmak için vermektense beklemeyi tercih ettik. Ama sizleri de bir açılıştan mahrum etmek istemedik. Böylece ilk defa bir oyunun incelemesini ikiye böldük ve AoC'ye hak ettiği puanı vermeyi ikinci bölüme bıraktık. End-Game'e yaklaştığımızda izlenimlerimiz iyice oturacak ve AoC testimizin devamını ve ilk taktikleri gelecek ay okuyacaksınız.

karakter değerlerine ve biraz da şansa kalıyor. Kombolar kısa sürede tüm stamina'yı tükettiğinden doğru komboyu ve doğru anı kollamanız önemli. Stamina mı? Bir insanın aralıksız koşabileceğine ve savaşabileceğine inanmıyorsunuz heralde. Shift ile stamina'mız yettiğince koşabiliyoruz. Stamina bitince yorulduğumuzdan saldırıya açık hale geliyor ve konsantre olamadığımızdan yetenekleri yeterince verimli kullanamıyoruz.

Heal sistemi de klavyeden ve ekrandaki sağlık barlarından kafasını kaldıramayan oyunculara "oh" çektiriyor. AoC'de heal büyüleri alan etkili (AoE) ve konik şeklinde menzilinizdeki müttefikleri etkiliyor. Örneğin yandaki X oyuncusu A ve B'yi iyileştirirken Y bundan faydalanamıyor, C de menzilin dışında kalıyor: **[Y....X<AB.......C]**. Ayrıca healer sınıflara da kendilerini savunacak saldırı yetenekleri verildiğinden yeri geldiğinde başlarının çaresine bakabiliyorlar. Bunun dışında büyücü karakterlerin oyun tarzı diğer DVO'lardan çok farklı değil. Yine alan etkili ve direkt hasar veren büyülerle rakibi indirmeye çalışıyorsunuz. Koni şeklinde bir alan etkisine sahip büyüler, alanı içindeki herkesi etkiliyor. Pet'i olan büyücüler petlerini destek güç olarak kullanabiliyor veya üzerine uzmanlaşabiliyor. Büyücü sınıflardan Herald of Xotli melee hasar verebildiği için yukarıdaki sistem onun için de geçerli. Sınıf çeşitliliği kesinlikle tatmin edici, şu anda sallantıda olan sınıflar arası denge de zamanla oturacaktır. AoC'deki yapay zekâ da birçok akranından kat kat iyi. Düşmanlar aynen sizin onlara yaptığınız gibi zayıf noktalarınıza saldırıyor. Yalnız *WoW*'daki instant aggrolamaya alışanlar biraz zorluk çekebilir. Aggro tutmak için el çabukluğu ve bol kombo kullanacaksınız.

AoC'nin harita ve görev izleme sistemini cidden beğendim. Seçilen görevi ve gidiş yollarını koordinat bilgisi de veren mini haritada (M) veya görev ekranındaki haritada izleyebilirsiniz. Ana haritada ise gidilebilecek şehirlerin level kaç arasındaki oyunculara uygun olduğunu ve hangi yollardan ulaşılabileceğini görebilirsiniz. Aralarda atlayıp zıplayarak kendinize kısa yollar çıkarabilseniz de genelde belli bir ana yola bağlı kalıyorsunuz. Yeni yollar için yüksekten atladığınızda tökezleyerek bir süre sekiyorsunuz.

KALE DEDİĞİN SATRANÇTA OLUR

AoC'de loncaların hammadde ve maddi imkânlarını kullanarak şehirler ve Battlekeep'ler (PvP'ye açık şehir) kurma şansları var. Bunun

İMDAT! 20 GB DOWNLOAD ETMEK İSTEMİYORUM!

Age of Conan Beta Client ile oyunun EU ya da US sunucularına bağlanmak mümkün degil. Eğer siz de beta teste katıldıktan sonra gigabyte'larca client'i tekrar download etmek ya da DVD'den tekrar kurup yamamak istemiyorsanız, yapmanız gereken şu: *http://tinyurl.com/5fq6zz* adresinden gerekli dosyayı çekin. İçindeki üç dosyadan istediğinizin adını LocalConfig olarak değistirerek oyunun kurulu olduğu dizindeki LocalConfig dosyası ile değiştirin. Bunu yapmadan önce orijinal LocalConfig dosyanızın bir kopyasını almanızı öneririz.

Önemli Not: Bu yöntemi yalnızca Beta Client ile resmi sunuculara girmek icin kullanabilirsiniz. Oyunun satın aldığınız versiyonlarında herhangi bir değişiklik yapmaya gerek yoktur.



için bir toprak parçası alarak inşaya başlanıyor. Yalnız bu işlem sadece pahalı değil zahmetli de olduğundan, şehir kurmanın haftalar ya da aylar süreceği söyleniyor. Tabii şehri kurduktan sonra oyunculardan ve NPC'lerden korumak ya da düşman şehirlerini kuşatmak oldukça keyifli olacağa benziyor.

Oyunda meslekler ve crafting de önemli yer tutuyor. Bunda şehir kurmak için gerekecek malzemelerin de etkisi var. Yalnız oyun yeni olduğu için ekonomi henüz oturmamış durumda. Şehir kurma, kuşatma, ticaret sistemi, meslekler ve PvP (Blood Money vs) konuları sonraki yazılarımda yer bulacak.







1- Tortage'daki en küçük diyalog bile tek tek seslendiriliyor.

2- Şehirlerdeki ilgili NPC, Untrain Feats seçeneğiyle talent'larınızı sıfırlayabiliyor.

3- Resimdeki abla bir saniye önce karnına bir kılıç darbesi yedi. Kılıç değiyor gibi yapmadı, vurdu!

KABAK FAKTÖRÜ

Teknik açıdan AoC bugüne dek oynadığım en iyi DVO. Işık-gölge oyunları, mekân tasarımları çok çok iyi. Muhtemelen yeni gittiğiniz bölgelerde NPC aramadan önce şöyle bir manzaranın tadını çıkarmak isteyeceksiniz. Özellikle gün doğumu ve batımı kendini izlettiriyor. Bir oyuncunun içinden geçip gidebilmek yerine ona çarparak etrafından dolanmak hoş bir detay. Işık değişimi yalnızca görsel bir avantaj değil. AoC'deki Sneak (gizlenme) ve Perception (algılama) yetenekleri, belli karakterlerin tekelinde değil, herkeste var. Sneak ve Perception başarınızı karakterin bulunduğu mekân ve verilen puanlar (P tuşu) direkt etkiliyor. Örneğin karakterin savanlık bir alanda sneak olması başarısını artırırken öğlen güneşinin altında saklanmaya çalışması kabak gibi ortaya çıkmasına neden olabilir. Tabii rakibin Perception'a verdiği yetenek puanı da kabak ihtimalini ciddi oranda artırıyor. Benzer bir kural tırmanma için de geçerli.

KOMŞUDAN BİR FİNCAN EKRAN KARTI ALMAK

WoW'dan AoC'ye geçmeyi düşünen arkadaşlara önce sistemlerine göz atmalarını tavsiye ediyorum. Açık konuşayım: Çift çekirdekli bir işlemciniz ve en az GeForce 8 sınıfı bir ekran kartınız yoksa AoC'den keyif alamazsınız. Haa oyun çalışır mı? Bir şekilde çalıştırılır, yalnız burada bahsim yeniliklerden biraz keyif almak. Diğer yandan oyunun muhteşem müzikleri orkestral ve etnik havada. Bu arada notlarım arasındaki ilginç bir bilgiyi paylaşmak isterim: AoC diğer dillere çevrilirken 750 bin kelime tercüme edilmiş ki bunların 200 bin tanesi seslendirilmiş. Tabii bunun acısı sabit diskten çıkıyor: Listeye 32GB'lık rekor disk alanı da ekleyin. Bu iyi yine, benim betada 26GB olarak başlayan serüvenim 40GB'da son buldu. AoC DirectX 10 da destekliyor ama yazıyı yazdığım sırada oyunun raf versiyonuna tam destek sağlayan yama gelmemişti. Bu arada AoC PC'nin yanı sıra Xbox 360 için de hazırlanmaya devam ediyor. Gelecek yıl yeni bir Conan filmiyle birlikte lanse edilmesi planan oyun konsolcuları PC'cilerle buluşturacak mı, henüz kesinleşmedi.

YAVER! BANA ŞARAP, ET VE KADIN GETİR!

AoC gerçekten beklediğimden iyi çıktı. Oyun devasa online türü adına kayda değer yenilikler, detaylı bir dünya ve güzel bir hikaye ile geliyor. Bu bakımdan bir DVO severin vereceği parayı kesinlikle hak ediyor. Sadece bu kadar mı? Binek (at, mamut, gergedan) üzerinde savaşabilme, savaş formasyonları, meslekler, kale-şehir kurma ve kuşatma... Bunlarla ilgili bilgiyi ve AoC'ye vereceğimiz nihai puanı gelecek ay testimizin ikinci bölümünde bulabilirsiniz. Detaylar için lütfen Neden Puan Vermedik kutusuna göz atın.

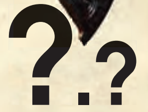


SON KARAR

GRAFİK	★★★★★
SES VE MÜZİK	★★★★☆
HİKAYE/ATMOSFER	★★★★★
EĞLENCE	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Son kararı gelecek aya, End-Game'e yaklaşınca vereceğiz. Ama başlangıç haliyle bile, ciddi DVO'cular için ciddi bir alternatif. Alınır.





› TÜR: DVO › YAPIM: Funcom › TÜRKİYE DAĞITICISI: Aral İthalat (70 YTL) › YAŞ SINIRI: 18+ › YABANCI DİL GEREKSİNİMİ: Orta › MİNİMUM SİSTEM: 3.0 GHz CPU, 1 GB MB RAM, GF 7 serisi › ÖNERİLEN SİSTEM: Core 2 Duo 2.4 GHz CPU, 2 GB RAM, GF 8 Serisi › WEB SİTESİ: www.ageofconan.com

NE İYİ? NE KÖTÜ?

+ Gündüz-gece görevleri. + Dövüş stili, atmosfer. + Grafik & seslendirme. + Sınıf çeşitliliği. + Kale-şehir kurma. + Formasyon + Binekte savaş

- Kullanıcı arayüzü kötü - Kimi bug'lar - Mobların Spawn noktaları hep aynı - Chat arayüzü korkunç - PvP'si sinir hastası yapabilir

AGE OF CONAN SINIFLARI

KİMİ SEÇMELİ, NASIL OYNAMALI

- ALİ SEZGİN, GÖKER NURBEYLER

AoC'de üç ırk ve dört ana başlıkta toplanmış toplam 12 sınıf bulunuyor. Ana sınıflar ve içerdiği sınıflar aşağıdaki şekildedir. Irkların seçebileceği sınıfları da yandaki kutuda görebilirsiniz.

Not: Oyunun ilk safhalarında daha fazla olan sınıflardan bazıları dengeyi bozmamak adına mevcut sınıflara eklenmiştir. Örneğin Lich sınıfı kaldırılarak Necromancer bünyesinde bir yetenek haline gelmiştir.
Soldier: Guardian, Conqueror, Dark Templar
Priest: Priest of Mitra, Tempest of Set, Bear Shaman
Rogue: Barbarian, Assassin, Ranger
Mage: Demonologist, Necromancer ve Herald of Xotli

PRIEST SINIFLARI

Bear Shaman: Yakın dövüşe odaklanan bir healer. Gücünü doğadan alır ve belirli sürelerde kendini ayı ruhlarıyla birleştirerek gücüne güç katar. Şifacılar arasında en iyi zırhı giyse de, diğer sınıfların aksine toplamda 3 Stat üzerine yoğunlaşması gerekmesi karakteri diğerlerinden daha zor bir hale getiriyor. WoW shaman'ından çok druid'e benzerlik gösteriyor.
Tempest of Seth: Güçlü iyileştirme yeteneklerinin yanı sıra sağlam burst damage yapabilir. Ayrıca stun'layan büyüler gibi bir avantaja sahiptir. PvP'de can yakacağa benziyor.
Priest of Mitra: Oyundaki en iyi healer olmasının yanı sıra yüksek level'larda stun, knockback etkili büyülere sahip oluyor. Hem PvE hem de PvP de tercih edilen sınıflardan olacaktır.

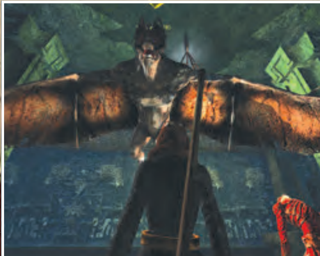
SOLDIER SINIFLARI

Guardian: WoW'un tank warrior'una yakın, iyi aggro tutan bir sınıf. En iyi zırh ve en yüksek HP'ye sahip olan Guardian değişik savunma duruşlarıyla ekstra savunma sağlayabiliyor. Tek elli silah-kalkan kombinasyonunun dışında mızrak tipi silahları kullanabiliyor. Mızrakla verilen hasar çok büyük hasarlar olmasa da birden fazla düşmana hasar vererek aggrolarını çekebilir. Karşı atakları ve blokları sayesinde kendine ne kadar düşman saldırırsa o denli hasar veriyor.
Conqueror: Diablo 2'deki Barbarian sınıfına benzetebileceğimiz Conqueror bir miktar aggro tutabiliyor, bayrak ve savaş çığlıkları ile partisini buff'lıyor. Buff'ların yanı sıra dikkate değer hasar kapasitesiyle dikkat çekici bir sınıf.
Dark Templar: Hiberya'da çoğu ırk kendilerine şans getirmesi dua ederken, Dark Templar direkt Set ile bir bağ kurarlar. Yaptıkları büyüler çoğu zaman kendilerine de zarar verir ancak, rakiplerinden emdikleri hayat puanlarıyla bu açığı kapatırlar. Alan etkili büyülerle bir miktar aggro tutabilirler. Tek elli silahları kullanabilen Dark Templar DoT etkili yetenekleriyle ilgi çekecektir.

ROGUE SINIFLARI

Barbarian: Conan'ın dünyasında barbar olmaması düşünülemez. Barbar doğrudan hasar vermek yerine rakibi geri ittirebilen ve kilitleyen kombinasyonları tercih ediyor. Her sınıfın saklanma yeteneği olmasına rağmen zırh ve silahlarınız ne derece görünmez olacağınızı doğrudan etkiliyor. Deri zırhı sayesinde Barbar sınıfı Assassin'den sonra en iyi saklanabilen sınıf olacak. Barbarın hasar kapasitesi akranlarından düşük olsa da rakiplerini kilitleyerek en güçlü düşmanlarını bile bertaraf edebilecekler.
Ranger: Ranger ister büyük grupları bir seferde dağıtabilen, isterse bir kişiyi yavaşlatarak yanınıza ulaşamadan öldürebilecek bir sınıf. Zırh giyebildiğinden yakın dövüşte de bir noktaya kadar korunuyor. Ranger rakibine yüksek noktalardan saldırdığında hasar bonusu alabiliyor. Bunun dışında rakibini uzaktan keskin nişancı misali vurabiliyor.
Assassin: WoW'daki Rogue'un muadili. Silah olarak yalnızca hançer kullanabilen Assassin gizlilik konusunda en avantajlı sınıf olmasının yanı sıra kısa sürelerde inanılmaz hasar verebiliyor. Saklanan oyuncuları ve tuzakları görebilmeleri ve kilitleri açabilmek Assassin'i eğlenceli bir sınıf haline getiriyor. Silahına zehir sürerek süründürebiliyor.







BÜYÜCÜ SINIFLARI

Demonologist: Ali'nin "demoş" diyerek karizmasını çizdiği Demonologist (bu da çok uzun be) elektrik ve ateş bazlı, alan etkili ve bireysel hasarlarda oldukça etkili. Bunun yanı sıra iblis petlerden de destek alıyor. PvE ve PvP de çok etkili olan sınıftan etrafta bol göreceğimizi tahmin ediyorum.

Necromancer: Necro okullarında başarısız büyücüler olmaları dolayısıyla, başarılı olanları öldürüp yerine onları savaştırmayı tercih etmiş girişimcilerdir. Necro, burst adına diğer büyücülerden zayıf olsa da bu açığı undead petleri ve savunma büyüleriyle kapatıyor. Ayrıca unholy (lanetli diyebiliriz) ve soğuk bazlı büyülerden ve DoT'lardan faydalanıyor. Necromancer farklı güçlerde petlerden farklı sayılarda çıkarabiliyor. Yani zayıf bir petten birkaç tane kullanabilir veya güçlü bir petten bir tane çıkarabilir. Petler hasar bazlı olabileceği gibi partiyi destekleyebilir de.

Herald of Xothli: Oyunun en orijinal sınıflarından biri. Dark Templar güç için şeytana ruhunu verirken HoX bedenini verir. Xothli'nin özüyle birleşen yakın dövüş yeteneklerinin yanı sıra ateş ve lanet büyülerinden faydalanır.

AGE OF CONAN IRK VE SINIFLARI

	AKİLONYALI	KİMMERYALI	STYGIAN
Conqueror	√	√	
Assassin	√		√
Dark Templar	√	√	
Barbarian	√	√	
Priest of Mitra	√		
Herald of Xotli			√
Demonologist			√
Necromancer			√
Guardian	√	√	
Ranger	√	√	√
Tempest of Set			√
Bear Shaman		√	

OVERCLOCKED A HISTORY OF VIOLENCE





1- O-oo! Galiba birazdan buralar hep flashback olacak.

2- Oyunda vakit geçirdikçe akıl hastanesinin sorumlularının hastalardan daha tekinsiz olduğunu anlayacaksınız.

İNCELEMEK İÇİN ALDIĞI OYUNU KENDİ ÜZERİNDE TEST EDEN BİR OYUNGEZER EDİTÖRÜNÜN İBRET VERİCİ SES KAYITLARI

- SERPİL ULUTÜRK

13 Mayıs, 03:35/ Overclocked'un ilk bölümünü az önce bitirdim. Garip, soğuk bir oyun. Hikâyenin girişini gördükten ve ilk birkaç tıklamadan sonra "sıradan bir adventure daha" demiştim, şu anda bundan o kadar da emin değilim. Çok adventure oynamış birilerinin elinden çıkmış, belli ama sanki onlar da sıkılmış her oyunun birbirine benzemesinden. Mesela karanlık adventure'ların çoğunda olduğu gibi burada da bir hafıza kaybı sorunsalı var ama hafızasını kaybeden bu kez ana karakterimiz değil. Aksine, bilinci gayet açık bir psikiyatristiz ve ellerinde silahla, yarı çıplak halde sokaklara nasıl düştüklerini hatırlamayan beş gence yardım etmeye çalışıyoruz. Ayrıca ilk defa gördüğü ipi almayı reddeden bir adventure kahramanı görüyorum, başka oyunda olsa döverler be adamı... *Kişisel not: Keşke oyunu dergideki bilgisayarıma değil de evdekine kursaydım, bu saatte hâlâ ayakkabıyla oturmak beni geriyor.*

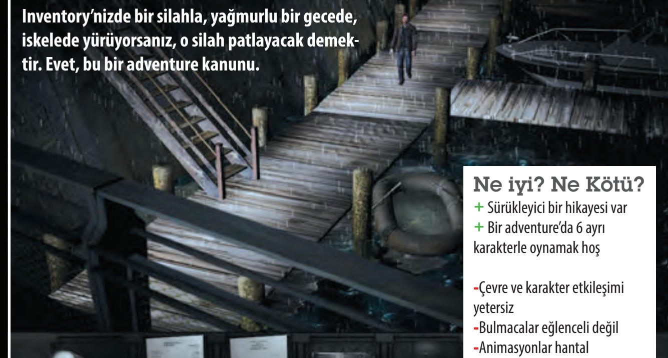
13 Mayıs, 15:50/ Evet, peki, anlıyorum, sizin New York'unuz yağmurun hiç dinmediği bir şehir ama o zaman bari oyun Los Angeles'ta falan geçseydi. Çünkü konu yeterince karanlık, bütün günü yüz yıllık, köhne bir akıl hastanesinde 5 hastaya hipnoz yaparak geçirmek yeterince iç karartıcı, eh bari sokağa çıktığımızda azıcık güneş görseydik. Ama hipnoz seansları sırasında yaşanan flashback sahnelerini sevdim. Uzun diyaloglarla parçaları birleştirmeye çalışmak yerine bizzat hastanın gözüyle görebiliyoruz olanları. Ayrıca her hastamızın iyi hazırlanmış ve kendine has bir karakteri var. Flashback'ler sırasında her birini ayrı ayrı yönetebilmek kesinlikle özel ve ürkütücü bir tat katıyor oyuna. Hikâye derinleştikçe sonunu daha da merak etmeye başladım. *Kişisel not: Geceden kalan kahveyi ısıtıp içmek kötü fikirmiş.*

15 Mayıs, 19:30/ Böyle arayüzü sade adventure'ları seviyorum. Her şey farenin sol tıkında bitiyor. Yürümek, konuşmak, envanterden nesne seçmek... Ama sorun şu ki bu oyunda pek bulmaca yok. Zaten oynadığımız bölüm içinde gerekmeyecek hiçbir eşyayı taşımıyoruz (doktorun cüzdanını falan saymıyorum), taşıdıklarımızın da nerede kullanılacağı çok belli. Yani "havuçla testereyi birleştir, o zaman telefonun çalacak" gibi saçmalıklar istediğimden değil ama "bu kapı, bu da anahtar" düzeyinin daha üstünde olabilirdi çözümler. Bu arada oyun tamamen flashback'e verdi kendini. Elimizde bir ses kayıt cihazı, tek tek hastalarımızın hücrelerini dolaşıyoruz ve birinin verdiği ipuçlarını öbürüne dinleterek bir şeyler hatırlamalarını sağlamaya çalışıyoruz. Doktor daha iyisini bilir tabii ama ses kaydıyla falan uğraşıp oradan oraya laf taşıyacağımıza çocukların hepsini bir odaya toplasak ve "anlatın bakalım" desek olmaz mıydı? Bir de, ana karakterin güvenilirliği konusundaki fikrim değişiyor. Bu adam kesinlikle dengesiz. *Kişisel not: Oyunla ilgili kayıtlarımı tutarken sonuna kişisel notlar eklememeliyim, herkes görünce kişisel olmaktan çıkıyorlar.*

16 Mayıs, 23:05/ Aggggh! Bulmacalara basit demenin bedelini 1,5 saatlik piksel avıyla ödedim. Neyse ki bu tip bulmaca sayısı çok az. *Kişisel not: Mors alfabesini öğrenmeye karar verdim. Oyunlarda ve filmlerde çok geçerli bir dil. Ayrıca iyi ki bugün Eren dergiye uğradı, oyunu multiplayer'da da test etmiş olduk. =)*

17 Mayıs, 03:40/ O aptal bulmacadan sonra terk etmiştim bilgisayarı ama 10 dakika sonra merakımdan geri döndüm. Ve son sahneyi görmeden de bırakamadım. Overclocked hantal bir oyun, animasyonlarında bir beceriksizlik var, grafikler yaşlı, detay seviyesi düşük ve aslında oyundaki karanlık ve sessizlik insanı rahatsız ediyor. Ama gecenin bir köründe beni kendine çağırabildiğine, bitmeden de rahat bırakmadığına göre bu sorunların pek de önemi yok. Hem adventure sevme adabı da bu değil mi? Teknoloji standartlarını yüksek tutmayacaksın, iyi bir hikâye anlatan herkese kapın açık olacak… Dolayısıyla Overclocked'u da kovacak değiliz. *Kişisel not: Gabriel Knight üçlemesini de yanıma alıp bir ev tatili yapsam, iki hafta ortadan kaybolsam.*





Inventory'nizde bir silahla, yağmurlu bir gecede, iskelede yürüyorsanız, o silah patlayacak demektir. Evet, bu bir adventure kanunu.

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Sürükleyici bir hikayesi var
+ Bir adventure'da 6 ayrı karakterle oynamak hoş

-Çevre ve karakter etkileşimi yetersiz
-Bulmacalar eğlenceli değil
-Animasyonlar hantal

SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

İnsanı geren yanı sadece hikâyesi olsaydı, çok daha yüksek bir not alacaktı. Bu haliyle işi kurtarma yazılısına kaldı.

7.0

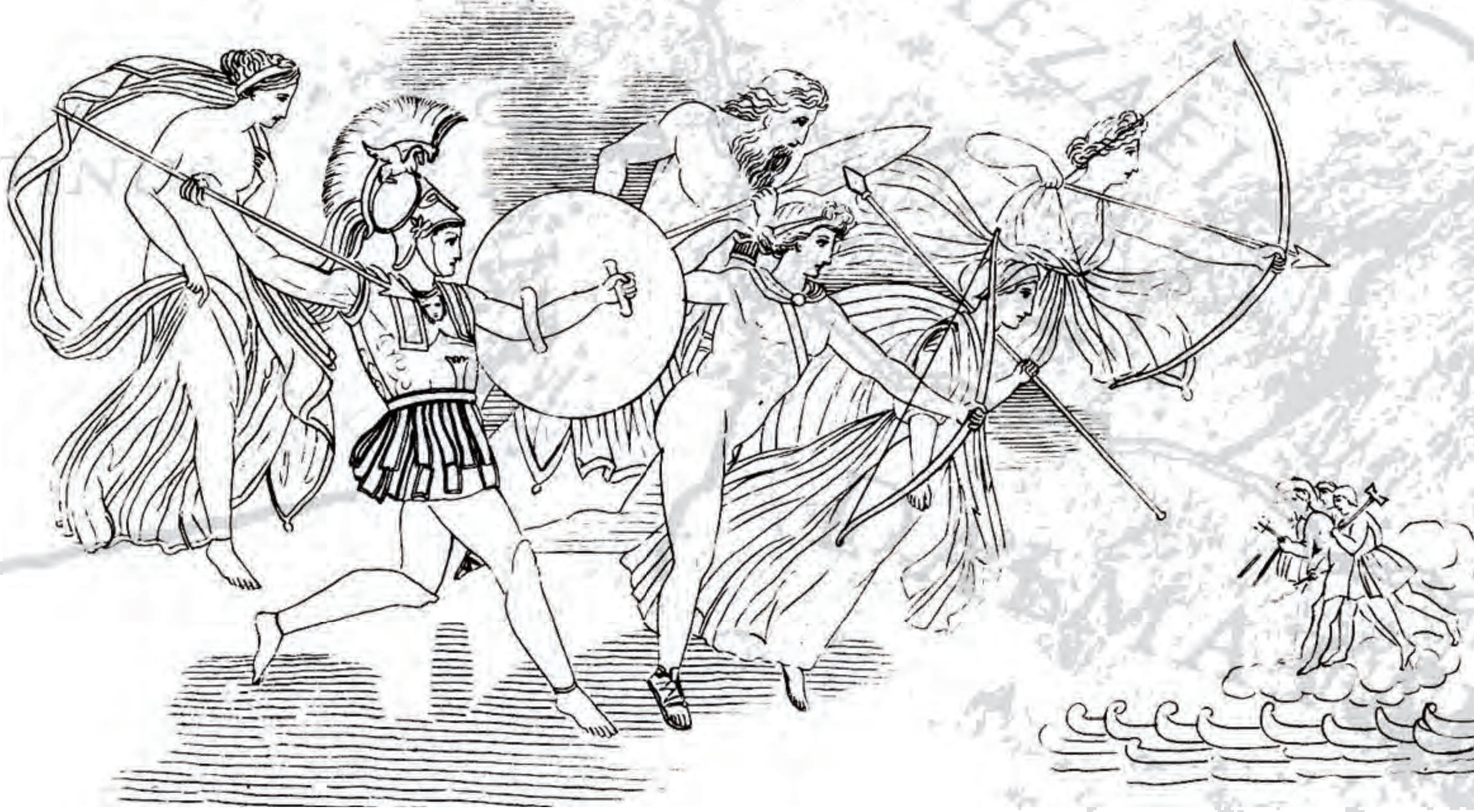


> **Tür:** Macera > **Yapım:** House of Tales > **Türkiye dağıtıcısı:** Yok > **Yaş sınırı:** 16+ > **Minimum sistem:** 1.3GHz işlemci, 512MB RAM, 128MB ekran kartı, 5B HD alanı > **Önerilen sistem:** 1,8GHz işlemci, 1GB RAM, 256MB ekran kartı > **Web sitesi:** www.overclocked-game.com

+0 374K 176 43.7

Rome'u oynarken fareniz en çok burada dolanacak. Sırasıyla ülkenizin genel durumunu, bütçenizi görebilir, diplomasinizi yönetip, tanrılardan kehanet dileyebilir, orduyu denetleyebilir, danışmanlarınızı seçebilir ve aile ağacınıza bakıp, günlüğünüzü okuyabilirsiniz.

Bu veriler ülkeniz hakkında hayati bilgiler sunuyor. Yine sırasıyla, ülkenin stabilitesi, nüfus gücü (azsa asker üretemezsiniz), hazinesindeki altın miktarı ve aylık geliriniz...



EUROPA UNIVERSALIS: ROME

AVRUPA TARİHİNİ DERİNDEN YAZANLAR, ROMA'YI DA BOŞ GEÇMİYOR - K. MEHMET KENTEL

Tarihi çalışma, tarihçiyi çalış. Kaynağını bir türlü hatırlayamadığım bu söz, tarih üzerine edilmiş en güzel, en isabetli laflardan biri. Europa Universalis III'e bir buçuk sene önce yazdığım incelemeyi hatırlıyorum da; oyunu Avrupa tarihine ve tarihçiliğine yazılmış bir güzelleme olarak okumuş, kendi yazımı da öyle hazırlamaya çalışmıştım. Yazıyı sersemce tarihçilere ve koca koca hocalarıma ithaf etmiş olmamın da böyle bir anlamı vardı. Avrupa tarihini ele alırken bir tarihçi titizliğiyle davranan Paradox Interactive, geçmişe bakarken kullanılabilecek bakış açılarının hepsine birden sahip değildi elbette. Paradox'un devlet merkezli, jeopolitik bakış açısı, az-çok sistemsel bir analizden izler de taşıyordu. EU III'ü yapan Paradox, böyle bir tarihçiydi. Biz tarihi yeniden yazarken, Paradox da kendi diline göre kaydediyordu.

EU: Rome, güzellemeyi Roma'ya taşıyor. Bu kez şiirlerin, şarkıların, destanların merkezinde Roma var. Romus ve Romulus'un çocukları meydanlarda; perde arkasındaysa onların köleleri, kolonileri ve sömürüleri. Roma, İtalya'daki ufak bir cumhuriyetten bir dünya imparatorluğuna doğru yol alırken, Paradox'un asla durmayan kalemi yazmaya devam ediyor. Ama Tarihçi Paradox, devlet merkezli diline kahramanların dilini de ekliyor bu kez. Kim dediyse çok haklı: *Tarihi anlamanın yolu tarihçiyi çalışmaktan geçiyor.*

"HER APTAL TARİH YAPABİLİR AMA ONU YAZMAK DEHA İSTER" -OSCAR WILDE

Serinin büyük bir hayranı olmama rağmen, beklediğim bir oyun değildi Rome. Önceki oyunların, strateji oyunlarında kendisine çok fazla yer bulamamış bir dönemi, Avrupa'nın Erken Modern ve Modern çağlarını ele alıyor olması, yani bir bakıma "bugün"ün nasıl ortaya çıktığını anlatması, beni oyuna çeken en önemli etkenlerden biriydi. Örneğin tek eyaletten ibaret bir prenslik olarak karşımıza çıkan Brandenburg'un Almanya olmadan önce nasıl bir süper-devlete (Prusya) dönüştüğünü izlemek, aslında sonlanmamış, hala devam etmekte olan bir hikâyenin aktörleriyle oynamak, Universalis'i çok özel yapıyordu. Roma ise bu açıdan bir cazibe merkezi değil benim açımdan, en azından bir süredir. Hangi "kelebek etkisi"ni, hangi süreklilik teorisini düşünürseniz düşünün, Roma'nın dünyası eskide kalmıştır, bir nevi "sonlanmıştır". Bu farklılıklar da bir tarihçi için müthiş bir kaynak elbette. Ama 11 Eylül 2001 sonrası, Amerikan İmparatorluğu'nun aldığı yöne paralel olarak o kadar çok Roma oyunu yapıldı, ABD-Roma paralelliği o kadar çok kuruldu ki Universalis'in güzellemesi -fonda çalan müziklerden, oynadıkça akla takılan Latin özdeyişlerine kadar- bir tekrar niteliğinde olacaktı. Oyunu oynadıktan sonra gördüm ki bu tematik tekrar, Paradox'un yaptığı hatalarla birleşince Europa Universalis'in kendi özel tarihi içinde bir geri gidişin simgesi olmuş Rome. En azından benim yazdığım Universalis tarihinde.

Rome, karakterlerin öne çıktığı bir oyun. Bunun sebebi, oyuna eklenenlerden çok, oyundan çıkartılanlar. Zira kaynakların mikro-yönetimi neredeyse tamamen ortadan kalkmış. Her teknolojiye ne kadar kaynak ayrılacağını, vergilerin ne kadar olacağını belirlemek artık oyuncunun elinde değil. Bunlarla, her birini özelliklerine göre atadığımız adamlarımız (ve nadiren de olsa kadınlarımız) ilgileniyor. Askeri, karizma, maharet, popülerlik, sadakât ve yolsuzluk özellikleriyle değerlendirilen bu arkadaşları ayrıca eyaletlerimize vali, diğer ülkelere elçi, donanmaya amiral ve ordula-


ROME

1 MARCH, 674 AVC

1- Bu ikona gerek yok, space aynı işlevi görüyor. 2- Oyundaki takvimin sıfırıncı yılı İsa'nın doğumu değil, "ab urbe condita", yani Roma'nın kuruluşu (M.Ö. 753). Eski Latince'de U sesi yerine de V kullanıldığını hatırlayalım. 3- Keză gereksiz. Klavyedeki +, - tuşlarını oyunu hızlandırıp yavaşlatmak için kullanabilirsiniz. 4- İnşa halinde olanlar dahil tüm ordu ve donanmalara buradan ulaşabilirsiniz.









"National Ideas" (Milli Fikirler) menüsü yerli yerinde duruyor. Buradan devletin arkasındaki zihniyeti belirliyoruz. Bu fikirleri seçerken iyi düşünmek şart, zirâ değiştirildiklerinde "stability" puanı oldukça düşüyor.



rımıza da general olarak atıyoruz. Oldukça ince hesapların olduğu bir alan bu. Zira başarılı insanların hem halk hem de yönettiği birimler üzerindeki etkisi de diğerlerinden daha büyük. Hele bir de size sadakati düşükse, bir bakmışsınız 30bin kişilik ordu, en önemli savaşınız öncesinde lafınızı dinlememeye başlamış (ulan Maximus, seni bi yakalarsam!). Bu matematiksel hesaplar, oyunun oyuncuya rasgele sunduğu, kişiler arasındaki özel ilişkilerle de iyice çetrefilleşiyor. Yani bu kişiler arasında bazı dostlukların kurulduğu, bu dostlukların bazı başka kişileri rahatsız ettiği, bir arkadaşınızın arkanızdan "düdük konsül" diye laf çıkarttığı gibi bilgiler geliyor, siz de uygun kararları alıyorsunuz. Bu sistem genel olarak fena çalışmıyor ama bunların uğruna oyuncunun elinden ince hesap işlerinin alınması, oyunun derinliğine vurulmuş benim gibi Universalis tutkunları için oldukça sıkıcı. Özellikle kriz anlarında, orduları ileri geri kaydırmaktan başka yapılabilecek hiçbir şey kalmıyor sanki oynayana. Her şey görevlilere devredilmiş durumda. Weber olsa bürokrasiyi suçlardı, ben Paradox'u suçluyorum.

"TARİH, KENDİMİZİ OLAYLARIN BİLİNEBİLİR OLDUĞUNA, HAYATIN BİR DÜZENİ VE YÖNÜ OLDUĞUNA İKNA ETMEMİZ İÇİN UYDURDUĞUMUZ BİR KURGUDUR" -CALVIN AND HOBBES'DAN CALVIN

Europa Universalis III'ün en güzel özelliklerinden biri, en küçük devletin bile doğru politikalarla ve biraz da şansın yardımıyla başarılı olmasını sağlayan dengeli yapısıydı. Rome'da bu denge biraz bozulmuş. Roma'nın, Kartaca'nın, Selevkos İmparatorluğu'nun (Seleucid), Mısır'ın, sonra Bizans'ın oldukça büyük hakimiyetleri var oyunda. Bitmek bilmez barbar saldırılarıyla da birleşince, oyunda "küçük Anadolu takımı"nı oynamak çok zor.

UNIVERSALIS 101

Aynı isimli masaüstü oyundan devşirme olan Europa Universalis'in ilk PC yapımı 2000'de çıktı. Oyuncu *Risk* benzeri bir dünya haritası üzerinde, irili ufaklı birçok devletten birini seçiyordu ve bu devleti 1452-1792 yılları arasında yönetiyordu. Savaşların ordu sembolleri tarafından temsil edildiği, oyuncunun taktiklere karışamadığı Universalis strateji, teknoloji, diplomasi, ekonomi gibi farklı disiplinlerin bir arada başarıyla uygulanmasını şart koşan bir oyun yapısına sahipti. Oyun gerçek zamanlı olarak akıyor, zaman yavaşlatılıp-hızlandırılabiliyor, gerekirse durdurulabiliyordu. Bu yapı serinin sonraki oyunlarında da hiç bozulmadı, ele alınan zaman dilimi de hemen hemen aynıydı (ikinci oyunda 1419-1820, üçüncü oyunda 1453-1793 -eklenti paketleriyle beraber 1399-1820'ye geldi-).

1- Üzerine tıkladığınız bölge eğer sizinse, buradan ordu ve donanma yapabilir, bina inşa edebilirsiniz. Değilse oranın yöneticileriyle ya da "barbarlarla" diplomatik ilişkiye girebilirsiniz. 2- Başkentinize direkt ulaşmak ya da arayıp bulamadığınız bir bölgeyi arama motoruyla bulmak için bunları kullanmalısınız. 3- Diğer ülkelere göre durumunuzu bu menülerden görebilirsiniz. 4- Siyasi, fiziki, dini, diplomatik, kültürel haritaları bu bar vasıtasıyla seçebilirsiniz.



Total War'dan başka bir şey oynamayanlardansanız Europa Universalis sizi asla kesmeyecek, çünkü savaş ekranı bundan ibaret. İki Roma ordusu arasındaki savaşta, generali olan, askerleri daha fazla olan ve morali çok daha yüksek olan "Romalı isyankârların" şansı çok daha fazla.







Ne iyi? Ne Kötü?

+ Geniş bir coğrafya
+ Serinin bağımlılık yapan klasik özellikleri
+ İlk kez farklı bir zaman dilimi...ama...
- ...yine mi Roma??
- Bazı derinleştirici özellikler kırpılmış
- Oynanabilirlik sorunları artarak devam ediyor
- Optimizasyon kötü

TARİH, TARİHÇİ, TARİH YAZIMI HALA ORADA. SEVAPLARI HATALARINDAN DAHA FAZLA HALA...

İlk tarihlerde haritanın büyük bir kısmının da henüz keşfedilmemiş bölgeler olduğu düşünüldüğünde "seçilebilir 50 devlet var" cümlesinin içi pek dolmuyor.

Oyunun tatsız tarafları bunlarla sınırlı değil. Savaşların yapısıyla ilgili ciddi problemler var mesela. Düşman orduları bir yerde yendiğinizde, kalan askerler (ki oldukça kalabalık olabiliyorlar) kendi memleketlerine kaçmak yerine sizin topraklarınıza doğru kaçıp, üstüne oradaki askersiz bölgelerinizi işgal edebiliyorlar. Bu eski oyunlarda da vardı ama Rome'da çok fazla oluyor. Yine eski oyunlardan gelen hareket problemleri ve orduların kontrolünün zor olması, Rome'un üstüne ekleyerek miras aldığı özelliklerden biri. İnce ayar çok zor çekiliyor, orduların nereden savaşa gireceğine karar verilemiyor, zaman ayarlaması yapılamıyor, gibi gibi.

Ticaret EU III'e kıyasla Rome'da daha kolay işliyor ama bu yapılırken de detaydan feragat edilmiş olması üzücü. Ticari merkezler ortadan kalkmış, artık her şehrin satabileceği çeşitli mallar var ve bunlar varolan ya da diplomatik ilişkiler sonucunda açılan ticari yollar aracılığıyla alınıyor/satılıyor. Şahsen ticari merkez sisteminin rafine bir hale getirilmesini tercih ederdim.

Oyunun kötüleştirmeden yenileştirdiği en iyi şey belki de din olmuş. Rome'da belli bir miktar altın karşılığında farklı tanrılara göre kehanet talep edebiliyoruz. Eğer kehanetimiz iyi çıkarsa, seçtiğimiz tanrıya göre memlekette bazı şeyler fazladan iyi gitmeye başlıyor ama bu riskli bir işlem, zira kehanet kötü çıkarsa sonuçları hiç iyi olmuyor.

Oyunun grafikleri hakkında bir şey söylemeye gerek yok, Universalis'in derdi hiçbir zaman güzel gözükmek olmadı (bu yüzden Erden bu sayfaları yapmaktan nefret ediyor, di mi Erden?). Kullanışlı ve anlaşılabilir olmak ona da yetiyor, bana da. Fakat Mozart'ın Requiem'inin coşkulu sesinden (EU3) sonra, artık duymaktan sıkıldığım, tıngır mıngır Antik Çağ+Akdeniz+Doğu Kültürü temalı, *Total War*'dan *Caesar*'a hep aynıymış gibi gelen müzik beni hiç kesmedi. Ama atmosfere uygun, orası kesin.

"TARİH BİR KEZ TEKRAR EDERSE TRAJEDİ, İKİ KEZ TEKRAR EDERSE KOMEDİ OLUR" -KARL MARX

EU: Rome, kendine özgü hatalarını, serinin devreden sorunlarıyla da birleştiren bir oyun, daha önce de söylediğim gibi. Ama Universalis'in havası, kokusu, hissi de hala orada. Tarih, tarihçi, tarih yazımı hala orada. Sevapları hatalarından daha fazla hala...



Ez cümle, tarihin kendini tekrarladığına inanmam ama eğer olur da tekrarlarsa, Paradox'un sonraki oyunlar için Marx'ı akılda tutmasında fayda var.

TALİHSİZ ROMALI DEVLET ADAMI AĞUGUSTUS MAXIMUS KENTELUS'UN ÇOK GİZLİ GÜNLÜĞÜ

7 Ocak 489 AUC: Sevgili günlük, bugün elçi olarak işe başladım. Çok heyecanlıyım.
25 Şubat 489 AUC: İlk kez Konsül'ün huzuruna çıktım. Bana çok önemli bir görev verdi günlük. Aramızda kalsın ama Messina'ya, Mamertinelarla görüşmeye gidiyorum.
16 Ağustos 489 AUC: Günlük! Çok mutluyum. Mamertinelarla anlaştık, Roma onların koruyucusu olacak. Bir ulak gönderdim Roma'ya, hemen bir tabur yollasınlar buraya. Eğer Kartaca Messina'ya saldırırsa karşısında bizi bulacak.
20 Mart 512 AUC: Bugün ilk iş Konsül'ün yanına çıktım günlük. Sıkı dur, vali oldum! Gözlerimin içine baktı ve bir anda "bu eşşek gözlere valilik yakışır" dedi. Niye öyle dedi anlamadım ama farketmez, yeni aldığımız Sicilya'ya vali oldum.
9 Haziran 515 AUC: Korkuyorum günlük. Kartaca'yla savaşmaya gidecek olan 3. Lejyon'un komutanı ölmüş, Konsül nedense beni seçti ordunun başına. Ben daha elime kılınç bile almadım ki...
4 Temmuz 521 AUC: Günlük, bugün büyük bir gün. Bana güvenen ve inanan muzaffer askerlerimle, medeniyetimizin sembolü ve kaynağı Roma buluşacaklar bugün. Onlar bunca zamandır hak ettikleri güzelliklere, bense beni bekleyen iktidara kavuşacağım. O Konsül bozuntusu Roma'nın en iyi ordusuyla baş edemeyecek.
13 Aralık 525 AUC: Günlük. Ühü. Geçen gün berduş halimle sokakta yürüyordum, Senato'nun ulağı halka duyuru yapıyordu. Benim için "eşşek kafalı Maximus Kentelus" dedi. Sanırım o okçuları atlaların önüne çıkartmamalıydım. Nereden bilebilirdim ki, kimse bana söylemedi... :(

> **Tür:** Strateji > **Yapım:** Paradox > **Türkiye dağıtıcısı:** - > **Yaş Sınırı:** 12+ > **Minimum Sistem:** 1,9GHz İşlemci, 512MB Bellek, 128MB Ekran Kartı > **Önerilen Sistem:** 2,4GHz İşlemci, 2GB Bellek, 256MB Ekran Kartı > **Web Sitesi:** www.paradoxplaza.com

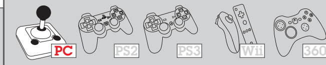
SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye / Atomosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Önceki oyunlardan daha kötü ama yine de Universalis.

7.5





TABANDA VE ZAMANDA ANLAM ARAMAK

OYUNLARI HİÇ DURMADAN MI OYNASAK, SIRALASAK DA MI ANLASAK? - K. MEHMET KENTEL

Derginin ilk sayılarında yaptığımız uzun Bülent Somay röportajı, en azından benim için ve kesinlikle Anlam Arayışları için daimi bir referans kaynağı olacakmış gibi gözüküyor, hiçbir şey için değilse bile provokatifliği yüzünden. Orada Somay, FPS ve GZS'lerin düşünmeyi öldüren ezberci yapısından şikayet ediyor ve sıra tabanlı stratejilerin bunlara karşı tercih edilmesi gerektiğini söylüyordu. Zira sıra tabanlılar durup düşünmeye fırsat veriyor ve oyuncuya "gösterilenden başka türlü" oynama izni veriyordu. Serpil bu ay Anlam Arayışları için "sıra tabanlı stratejiler üzerine bir şeyler yazar mısın?" dediğinden beri, merkezinde bu tartışmanın olduğu düşünceler uçuyor kafamda. Bu yazının, bütünlüklü bir makale değil ama bir deneme olarak algılanmasını rica ediyorum.

"DİSİPLİN BEDENLER ÜRETİR, UYSAL BEDENLER." -MICHEL FOUCAULT

Michel Foucault birçok yerde, ama en çok da *Disiplin ve Ceza: Hapishanenin Doğuşu* (1975) kitabında, modern iktidar mekanizmalarının nasıl çalıştığını anlatır. Ona göre bu mekanizmanın en önemli özelliği bedenleri daha *üretken* ve *uysal* hale getirmeyi birincil amaç olarak kabul etmiş olması ve bu amacı gerçekleştirmek için de her beden üzerinde tek tek uğraşmasıdır. Beden, üzerinde çalışılacak bir hammadde olarak görülür. Bu mekanizmaların en önemli geliştirme ve uygulama ortamlarında, yani hastanelerde, okullarda, hapishanelerde ve orduda, doğru sinyale doğru tepkiyi verecek, düşünmeyecek ama refleks gösterecek, sorgulamayacak ama itaat edecek bedenler, bir nevi üretilirler. Bu "disipline edici teknikler", sürekli tekrarlar, nokta atışı cezalar, alanların bedenlerin sıralanabilmesi ve gözetim altında tutulabilmesi için yeniden düzenlenmesi gibi yöntemler içerirler. Ama aynı zamanda bu teknikler, zamanın yeni bir tahayyülünü gerektirmektedir. Modern zamanlar (Foucault 17-18.yüzyılları milat olarak alır), kronolojik algılamayı gündelik hayatın içine taşımıştır. Zaman, en ufak birimlere kadar bölünmüş, içi boşaltılmış, insan ne yaparsa yapsın akıp gidecek, kendi kendine muktedir bir yapıya kavuşmuştur. Okuldaki öğrenciler hayatı ders ve teneffüs, fabrikadaki işçiler vardiya, ordudakiler içtima, hastanedekiler kontrol saatleri merkezinde algılamaya başlamış; insanın zaman algısındaki çoğulluk, lineer bir kronolojinin içine hapsedilmeye çalışılmıştır.

Sıra tabanlı ve gerçek zamanlı stratejileri, Foucault'nun modernite çözümlemesi üzerinden okumaya çalıştığımda, tablonun Somay'ın çizdiği kadar net olmadığını düşünüyorum. Doğru; gerçek zamanlı stratejilerde reflekslerin rolü çok büyük, özellikle usta oyuncular için karşılaştıkları engeller, üzerine düşünülecek problemlerden daha çok algılanması gereken sinyaller olarak görülüyor. Bunun üretkenlik ve disiplin adına güçlü (ve yerinde) çağrışımlar yaptığı çok açık. Üstelik görev-merkezli yapısı, *Civilization* benzeri sıra tabanlılardaki gibi ucunun açık olmaması, GZS'lerin klasik bir modernite eleştirisinde kolayca suçlanabilmesini sağlıyor.

Ancak "gerçek zamanlı" isminin arkasında yatan çok ironik bir özelliği de var bu türün ve aslında "gerçek zaman"ın ne olduğunu da sorgulamamızın yolunu gösteriyor bence. Gerçek zamanlı stratejiler, modernitenin ideal, çizgisel kronolojik zaman yapısına sahip değiller. Süre sınırı koyulan istisnai görevler dışında, klasik bir GZS deneyimini düşünün. Hangimiz saat ya da dakikalar üzerinden konuşuruz, hangimiz neyi ne zaman yaptığımızı tam olarak biliriz, hangimiz "önce" ve "sonra" gibi muğlak terimler yerine kesin kodlarla konuşabiliriz? Gerçek zamanlı stratejiler, ideal modern kategorilerin homojen zaman algısının aksine, heterojen bir yapıya sahiptir. Aynı anda pek çok şey olur, bu pek çok şey bir yerde olup bitmez, ölçülemeyen bir zaman dilimi içinde olmaya devam ederler. Bir şeyler yapmanın doğru bir zamanı (stratejik olarak vardır tabii ama zamanın kendi sınırları olarak) yoktur, her an bir sürü şey yapılmaktadır.

Sıra taban ise, zamanın nasıl algılandığı düşünüldüğünde, modernitenin kurallarına çok daha uyuyormuş gibi gözüküyor. Zamanın sürekli ilerleyen, ölçülebilir, hesaplanabilir ve kaydı tutulabilir bir şey olarak algılandığı, neyin ne zaman yapıldığının gayet belli olduğu bir oyun türü STS. Çoğu zaman anlattıkları modernite öncesi insanların heterojen, destanların, geçmişten hikâyelerin, gelecek hayallerinin de dahil olduğu olay öykülerinin aksine STS'lerin olay ve zaman algısı şaşmaz biçimde kronolojiktir. Kağıt üstünde bir GZS olan ama işleyiş mantığı içinde zamanın istendiği anda durdurulabilmesinden ötürü bir STS sayılabilecek olan *Europa Universalis*, zamanın bölünme işini iyice abartmış, günlerin bile hesaba dâhil olduğu, zamanla ilgili yapılacak yanlışların büyük yenilgilerle sonuçlanacağı bir oyun örneğin.

HEPİMİZ BİRAZ SIRA TABANLI BİRAZ DA GERÇEK ZAMANLI DEĞİL MİYİZ ZATEN?

Bu kafası karışık tablo şunu söylüyor, bana kalırsa. Gerçek zaman ya da sıra taban, ikisi de modernitenin farklı özelliklerini yoğun biçimde taşıyor, ikisi de farklı şekillerde "normal" algılama yollarıyla karşılaştırıyor oyuncuları. Dolayısıyla bu "normal" algılama biçimlerinin karşısına, "başka türlü olma" yollarını sağlayacak direniş taktiklerini de farklı şekillerde koyuyor. Toptan ret bizi doğru yere götürmüyor. Bir de asla unutulmaması gereken, profesyonelleşme her halükarda disiplin istiyor. *Civilization* oynayan bir manyak/pro-gamer'la *Starcraft* oynayan arasında pek fark yok. İkincisinin çoğunlukla çekik gözlü olması dışında...



Michel Foucault (1926 - 1984)

xiii century

ORTAÇAĞ DA ORTASINDAN SIKILMAZ Kİ CANIM! DİŞ MACUNU MU BU? -OLGAY ERTEZ

Ortaçağda dünyayı kocaman kalelerinden, parlak zırhlarıyla şövalyeler yönetiyordu. Taç giyip pelerinle dolaşan bu soylular, sık sık kutsal amaç doğrultusunda birleşip, çok uzak diyarlara giderlerdi. İşte yine böyle bir sefer sırasında İngiltere Krallığı'nı kötü Prens John ele geçirir ancak vicdanî retçi Robin Hood uzak diyarlardan gelir ve Prens John'a haddini bildirir. Kral Richard geri döner ve hepsini öpüp barıştırır *(Richard'ın iyi niyetinden şüphe duydum, hepsini niye o öpüyor? –Serp.)*. Tam her şey bitti derken "Özgürlüüüük!" diye bağıran, gaydalı adamlar sahneye çıkar. Akabinde Jeanne d'Arc adında bir kız hikayeye dahil olur. Sonrasında yüzyıl boyunca Avrupa'dan siyah ekran ve çığlıklar hiç eksik olmaz...

Tarih kitaplarını bir kenara bırakıp filmleri, oyunları referans alan bilinçaltımda, ister istemez böyle bir tablonun şekillendiğini keşfettim dostlar. John of England'ın, Magna Carta'nın altına imza atan Kral John kimliğinden ziyade, Robin Hood'daki Prens John kimliğiyle aklımda kalmış olması hayli düşündürücü mesela. Ortaçağ'da anlam arayışları mı? Belki... Ancak önce akılda kalan Ortaçağ'ın sorgulanışı... Sanırım bir yerden başlamak lazım.

ORTAÇAĞ DOĞASI

Ortaçağ Avrupası'nın doğasını 21. yüzyıl bakış açısıyla kavramak kolay değil elbette. Hele ki şark toplumlarının kendi kalıplarını baz alan bir oksidentalist analizle. Avrupa'nın kendine has feodal yapısı, bizim aşina olduğumuz kan bağının esas olduğu aşiret feodalizminden oldukça farklı. Serfler, şövalyeler, baronlar, vikontlar, kontlar, markiler ve düklerden oluşan karmaşık sınıf hiyerarşisi var... Oysa Ortaçağ'ın zihinlerde canlandırdığı feodalizm, ekonomik olarak serf ile derebeyi arasındaki ilişkiden ve siyasal olarak da krallıklar arasındaki mücadeleden ibarettir. Bu bakış açısında okunmayan, unutulan bir sistem vardır ki o da soylu aileler ve hanedanların kendi içlerindeki karmaşık (sınıfsal-yatay) etkileşimleridir. Bu etkileşim öylesine karmaşık ve köklüdür ki Avrupa'nın ileri gelen soylu ailelerin tarihini bilmek, hemen hemen Ortaçağ Avrupa tarihini bilmekle eş değerdir.

Eğer konumuz 13. yüzyıl ise İngiltere'de Plantagenet, Fransa'da Capet, Almanya'da Habsburg ve Hohenstaufen hanedanlarını dikkatlice ele almalıyız. Diğer yandan krallık yönetimine hakim olan bu hanedanlar, mutlak güç sahibi de değildirler. Mutlaka ama mutlaka diğer derebeyleri, lordlar ve baronlarla ittifak halinde olmakla mükelleftirler. Askeri ve ekonomik olanaklar merkezi ordu kurmaya izin vermediği için bu bir taktiksel hareketten ziyade, bir zorunluluktur. Alışık olduğumuz tek hanedanlı Osmanlı merkeziyetçiliğinden ziyade Anadolu'nun Selçuklu sonrası dönemindeki parçalı beylik yapısı, Avrupa Ortaçağı'nın uzun

1


2


1- Savaşa girmeden önce mutlaka doğru formasyonu alın.

2- Gün doğarken, tozu dumana katıp geldi atlılar... Atlılar, rüzgar kanatlılar...

1- Savaş meydanının bir ucundan diğer ucuna uzanan ceset yığınlarına bakarken hangi zaferden söz edebilirim ki...

2- Coğrafi avantaj özellikle okçular için büyük önem taşıyor.







Ne iyi? Ne Kötü?

+ Battal boy ordulara rağmen sistem dostu
+ Hızlı ve temposu yüksek savaşlar
+ İlginç detaylar
- Her konuda çok özgür bir oyun değil
- Senaryolarda hikaye diye bir şey yok
- Bölümler birbirinden kopuk
- Görev tasarımları vasat
- Tam bir oyundan çok mod havasında

süreli realitesidir. Eğer ki Lewes Savaşı'nda Simon de Montfort, Gilbert de Clare'in yardımıyla İngiliz kraliyet ordusunu yenilgiye uğratabiliyorsa, eğer ki Evesham Savaşı'nda Simon de Montfort'u gene Gilbert de Clare'in yardımıyla bu sefer İngiliz kraliyet ordusu yeniyorsa, eğer ki Kutsal Roma-Germen İmparatorluğu dediğimiz oluşum aslında birleşmiş küçük prensliklerse Ortaçağ Avrupası'nda küçük derebeyliklerin büyük önem taşıdığından bahsedebiliriz. Siyasal açıdan da Magna Carta bu durumun kanıtı niteliğindedir.



Bu karede Fransız askerlerini maaş kuyruğunda çile çekerken görmekteyiz. Nerede bu devlet?... Aaa, şuradaymış!

NASIL BİR OYUN

XIII işte bahsetmiş olduğum tüm bu siyasal ve tarihi gerçekleri fark ettirmeden başarıyla ortaya koyduğu için takdire şayan bir oyun. Keskin ve detaylı bir tarih dersini içerdiğini söyleyemem ancak krallıkların bir yüzyıl boyunca derebeyleriyle nasıl uğraştığını ortaya koymayı başarmış. Bunu yaparken de arma biliminden (Heraldik) yararlanarak, ismi imparatorluk olsa dahi aslında savaşanın birleşmiş derebeyi kuvvetleri olduğunu sessiz sedasız göstermiş. Oysa bunca farklı fraksiyonu "Sen İngilizsin, bayrağın şu... Sen de Alman, al bu da zırhın... Hepiniz şimdi krallık oldunuz, hayırlı uğurlu olsun..." diyerek anlamaya çalışanlar da yok değil. Mesela *Medieval* serisi tam da böyle anlatmıştı Avrupa'yı. Esasen XIII gibi tarihle birebir paralel giden bir oyunla *Total War* serisi gibi alternatif bir tarih yaratan oyunu karşılaştırmak doğru olmasa da *Medieval*'ın Ortaçağ feodal sistemini kavramak adına yetersiz kaldığını düşünüyorum. Bunun da en büyük sebebi *Medieval*'ın oyun sisteminin çok parçalı fraksiyonlar ağı yerine, totaliter çözümlemeleri tercih etmesi. Bana göre bu perspektiften, Ortaçağ'ın siyasal yapısı analiz edilemez, edilse bile sorun teşkil eder. Oyun diyerek geçmeden önce bunun farkına varmak gerek. Kaldı ki biz bazı şeylerin farkında olsak bile bilinçaltımızda bu kaynaklar bir şekilde yer edinecektir.

Diğer yandan piyasadaki diğer Ortaçağ temalı oyunları görünce de gülmekle ağlamak arasında kalabiliyor insan. Hani Avrupalıların sadece Tapınak Şövalyesi flamalarıyla dolaştığı, Doğu medeniyetlerinin de hilal ve pala sembolü ile anıldığı anlamsız (misyonu dahilinde gayet anlamlı) oyunlar... Doğu ya da batı kültürünü tektipleştirip, sonra da senaryo dahilinde taraf olarak "karşıya" koymak bilinçaltında nasıl bir iz bırakır, bunu sizin takdirinize bırakıyorum.

GÜZELDİR HERHALDE

Neyse bu kadar analizden sonra XIII'ün "oyun" kısmına geçelim, ne dersiniz. Ama peşin peşin belirteyim, teknik açıdan XIII öyle ahım şahım bir oyun değil. Kabaca kırpılıp kuşa çevrilmiş bir *Medieval 2: Total War*. Ne farkı var? Yönetim haritası yok, diplomasi yok, üretim yok, gelir yok, gider yok... Ne kaldı geriye? Savaşlar... Hazır senaryolar dahilindeki tarihi savaşlar... Peki ordu yönetimi? Hani kendi ordumu kendim seçeyim, kurayım? Söz konusu bile değil. Biz senin yerine kurduk, al bu orduyu, git savaş alanında mucizeler yarat. Ama çok istiyorsan senaryodan bağımsız, istediğin orduyu kurabileceğin öyle bir mod da var. Peki...

XIII savaş alanlarına ne katıyor? Aslında o da belirsiz. Oyunda 23 farklı fraksiyon olmasına rağmen birbirinden tamamen farklı diyebileceğimiz sadece 14 birim olması üzücü. Üstüne üstük bu birimlerin kendine has özellikleri de olmadığından ince taktiklere girmek de mümkün değil. Böyleyse kazanan ya da kaybedeni ne belirliyor? Genel olarak moral-formasyon ikilisi... Birimleri düşmanla maksimum temasa girecek şekilde dizmek (formasyon), sonra da düşmanın üstüne hep birlikte yollamak (moral)... Karşımızdaki ordu, bizden sayıca üstün olursa ne yaparız? Vur-kaç, böl-yönet... Vur-kaç için okçular, böl-yönet için de süvariler uygundur. Karşınızdaki orduyu kışkırtmak da oldukça işe yarar. İlk dalga her daim süvarilerden gelir, hazırlıklı olun.

Bir de XIII'ün oyunculara vaadine bakalım; gerçekçi savaş alanlarında, tarihsel verilerden yola çıkılarak hazırlanmış savaşlar. Hım... Hani Stirling savaşında İngilizleri yendik mi, yendik. Savaş alanında tarihe uygun olarak bir kale, bir nehir ve nehrin üstünde bir köprü var mı? Var. Braveheart filminde yoktu mesela. Ne güzel, demek ki gerçekçi. Ama bu gerçekçilik süvarileri kullanıp, hilal taktiğine giriştiğimde söküyor mu? Tabii ki sökmüyor. Piyadeler yığılıyor, süvariler takılıyor, kenarda firkateyn geçecek kadar yer olmasına rağmen koskoca süvari bölüğü, formasyon alamadı diye geçemiyor. Ne çektiysem zaten hep bu yığılmalardan çektim.

Tüm bunlara rağmen XIII oynarken hiç keyif almadığımı söyleyemem. Çok kısıtlı bir kulvarda da geçse, birimler birbirinin aynısı da olsa, savaşlar yığılma esasına göre şekillenip savaş alanında cesetlerden dağlar da oluşsa da oyun gayet eğlenceli. Farklı fraksiyonlarla oynamanın zevki de başka. Ortaçağ Rus ordusunu tanımak güzeldi mesela. Ama her şeyin bir sonu var ve çok geçmeden birbirinin aynısı savaş alanları ve ordular sıkıyor. Savaş, savaş nereye kadar, değil mi dostlar?..

> **Tür:** Gerçek Zamanlı Strateji > **Yapım:** Unicom Games Studio > **Türkiye dağıtıcısı:** Yok
> **Yaş Sınırı:** 16+ > **Minimum Sistem:** 2,4 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı, 3 GB HD Alanı
> **Önerilen Sistem:** 3,2 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı, 3 GB HD Alanı
> **Web Sitesi:** www.1cpublishing.eu/game/xiii-century/

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Ortaçağ Avrupa tarihine meraklıysanız ve canınız sadece savaşmak istiyorsa tam yerine geldiniz. Yoksa elinizi sallasanız ellisi...

6.0

PC PS2 PS3 Wii 360

Redlynx Trials 2 Second Edition



MİNİK OYUNLARIN EN KOCAMANI - ERCE GÜVEN

Oyun inceleme işine ön yargılardan kurtularak girmek lazım. "*Sinan'dan ay ortası gelen telefon = kötü oyun*" denklemini kuran biri olarak "*Sinan'dan ay sonu telefon = ... oyun*" eşleşmesini ŞAK diye yapmamak lazım. Ama bu benim işte, her zaman bazı önyargılarım oldu. Bir oyun ayın neredeyse son günü bana kilitlendiyse ve bu oyun "oyuncuk" ailesinden geliyorsa elbet dandik olmalıydı...

KAZIN AYAĞI...

Sanırım günün birinde bir kaz sürüsü beni ara sokakta kıstırıp "*bırak ulan ayağımızı*" nidalarıyla fena halde benzetecekler. Ama haklılar. Adamın biri benim ayağımı da iki ayda bir yazı malzemesi olarak kullansaydı, ben de biraz incinmiş hissederdim kendimi. Sevgili Kazlar, çok özür dilerim ama söylemek zorundayım "*Kazın ayağı hiç de öyle diilmiş!*".

Trials 2, tek kelimeyle anlatılmak istenirse "*bağımlılık yaratan bir arcade oyun*" olarak anlatılır ki bu da tek kelime olmaktan oldukça uzakta kalır. PC'lerimizde görmeye alışık olmadığımız türden bir oyun Trials 2. Daha çok Xbox Live Arcade'den fırlamış gibi duruyor kendileri. Motorsiklet kullanırken sadece ileri eğilmekten, geri yaslanmaktan, gaza basmaktan ve frene asılmaktan ibaret bir kontrol şemasıyla nasıl olur da bu kadar eğlenceli bir oyun olmuş, anlamak mümkün değil. Hoş eski C64 günlerimi hatırlıyorum da sadece "ateş" düğmesini kullandığımız oyunlarla bile ne kadar çok eğlenirdik. Trials'da basitçe yaptığınız tek şey bu 4 kontrolü kullanıp son derece çetrefilli parkurlardaki engelleri birer birer aşmak. Dışarıdan bakınca (ve Sinan'dan telefonda dinleyince) "*ppfffttt…*" diyebileceğiniz bu oyun temasının sizi nasıl da saatler boyunca ekrana çivileyebildiğini görmek şaşırtıcı (oysa bana telefonda "oo süpermiş abi, bu muhteşem oyunu bana verdiğin için çok teşekkür ederim!" demiştin :(- *Sinan*). Geçemediğiniz her engelde "*bu sefer yapıyorum!*" diyerek kafanızı kalaslara, varillere vurarak bandı başa sarıyorsunuz. Ve şaşırtıcı olan da şudur ki bunu hiç sıkılmadan yapıyorsunuz. Yeni nesil "hırs" oyunlarından değil Trials. Bir görevi yapamadığınızda klavyeyi yumruklama hissi doğurmuyor içinizde.

FULL HD

Tamam anladık çok eğlenceli, bağımlılık yaratan bir oyundan bahsediyorum ama bu grafikler nedir yahu? 1920x1200 çözünürlükte sözde "next-gen" oyunlardan çok daha güzel görünüyor Trials. Parkur tasarımları, kullanılan kaplamalar ve ortamın atmosferi sizi gerçekten havaya sokuyorlar. Ama bir de başımızın belası Rag-Doll efektleri var ki sormayın gitsin. Önünüzdeki parkuru sağ salim geçmek yerine ilk engele kafa atmaya karar verince ne dediğimi anlayacaksınız. Ya motorun tepesindeki arkadaşımız vücudunu hiçbir insanda olmayan bir yetenekle kullanabiliyor ya da Rag-Doll efektlerinin dozu biraz fazla kaçmış.

TAKIM RUHU

Oyunda ne yazık ki herhangi bir multiplayer oyun modu bulunmuyor. Bunun yerine "takım" mantığı oyuna dahil edilmiş ama o da tam olarak verimli çalışmıyor. Takım mantığına göre 10 kişilik bir takıma üye olabiliyor ve başkalarının parkurlarda gösterdikleri performansı takip edebiliyor, kendinizi onlarla karşılaştırabiliyorsunuz. Böylece kim hangi parkurda ne yapmış, nasıl yapmış izlemek mümkün oluyor. Ama başkalarının ne yaptığının sizi ilgilendirmediği, sabah oturup akşam bel ağrılarıyla bilgisayar başından kalkmanıza sebep olan şeyler de var oyunda. Trials 2, gerçekten zor bir oyun. Hem de çok zor. Daha ilk bölümlerde bile en basit rampaları çıkamamanız, fırıldak gibi dönüp kafayı sağa sola gömmeniz son derece olası. Başarısızlıklarınız arttıkça oyundan soğuma ihtimalinizde artıyor haliyle. Ama daha önce de belirttiğim gibi bu durum diğer bir çok oyun gibi keskin hissettirmiyor kendini. Başarısızlıklar çok uzun bir süre sizi motive eden bir etken olarak değerlendiriliyor. Ancak belirli bir eşiği geçtikten sonra "*atlarım Trials'a*" demeniz de mümkün.

KAZIN DİĞER AYAĞI...

Trials son dönemde gördüğümüz bağımsız, arcade tadını sonuna kadar veren ender oyunlardan biri. Çoğumuzun "çerezlik" diye bakacağı böyle bir oyun sizi GTA 4'ün başından bile rahatlıkla kaldırabilecek potansiyele sahip. Varın artık gerisini siz düşünün.



Ne iyi? Ne Kötü?

+ Bağımlılık yapan oynanış
+ Dinamik parkurlar
+ Harika atmosfer
+ Etkileyici görseller

- Zor
- Hatta çok zor
- Kötü takım sistemi
- Multi yok

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Başarma iç güdünüzü harekete geçiren, boyunda oldukça büyük, PC için bu ayın en iyi oyunlarından birisi.

8.5



> **Tür:** Yarış > **Yapım:** RedLynx > **Türkiye dağıtıcısı:** Laz Bakkal > **Yaş Sınırı:** 3+ > **Minimum Sistem:** 1.5 GHz İşlemci, 512 MB RAM, GF5600-Radeon 9500
> **Önerilen Sistem:** 1.5 GHz İşlemci, 512 MB RAM, GF7600-Radeon X1600 > **Web Sitesi:** www.redlynxtrials.com

Ne iyi? Ne Kötü?

+Yeni uzun senaryo
+Yepyeni 2 ırk!

- Yükleme süreleri can sıkmaya devam ediyor
- Sapık kamera
- Bazı güç dengesi problemleri

WARHAMMER
Mark of Chaos – Battle March

ORKLARDAN, ELFLERDEN SIKILAN BAŞKA TARAFA BAKSIN! -ERCE GÜVEN

Bir süredir Warhammer dendiğinde aklımıza hemen Age of Reckoning geliyor... Hani bir zamanlar her oyunun "Diablo Killer" olma hevesi vardı ya, işte Age of Reckoning'in amacı da WoW Killer olmak.

Bir de Warhammer 40000: Dawn of War 2 var. Geçenlerde duyurulduğunda hepimizin gözlerini yuvalarından fırlatmıştı. İlk oyun ağzımızda öyle güzel bir tat bırakmıştı ki yenisinin ilk ekran görüntüleri bile avuçlarımızın kaşınmaya başlamasına yetti.

Biliyorum birçoğunuz bir yazının ilk satırlarına, bir de sayfanın başlığına bakıp "ne saçmalıyor bu?" diyorsunuz. Hayır. Saçmalamıyorum. Sadece Warhammer evreninin nelere gebe olduğunu göstermeye çalışıyorum. Bu kadar verimli ve heyecan uyandıran bir evrenin Black Hole tarafından adeta yağmalanıyor olmasının hüznünden kurtarmaya çalışıyorum sizi.

AY ORTASI ÇALAN TELEFON ="EHHH İŞTE" OYUN

Bir genişleme paketini incelerken dikkat ettiğim ilk şey sunulan yeniliklerdir. Acaba o eklenti paketi, ilk oyunun başarısının(!?) elde fazladan 2 kovayla sağılma girişimi midir, yoksa alınan dersler ve oyunculardan gelen istekler doğrultusunda geliştirilmiş ve genişlemiş v1.5 mudur?

Öncelikle Mark of Chaos'a eklenen 2 yeni ırktan bahsedebiliriz sanırım. Orc & Goblin ve Dark Elf ırkları, Battle March'ın yeni sakinleri olarak oyuna dahil oluyorlar. Ayrıca ilk oyundaki Empire ve Chaos ana senaryolarından farklı olarak Battle March'da "Green Skin" senaryosunu oynayabiliyoruz.

Black Hole, oyuna yeni ırklar eklerken mevcut ırkları da unutmadığını göstermek için Empire, Chaos, Skaven ve High Elf ırklarına yeni birer ünite eklemeyi ihmal etmemiş. Ancak bu birimlerin özellikle multiplayer modlarında oyuncu alışkanlıklarını değiştirebilecek düzeyde etki yarattıklarını söylemek yalan olur. Ne yazık ki bu birimler, hoş bir eklentiden öteye gidememişler.

ZORLUK DİYE BUNA DENİR

Oynayanlar hatırlar; Mark of Chaos "kolay" sınıfının 18 kilometre ötesine bile yaklaşmayan bir oyundu. Özellikle ilerleyen bölümlerde ufak çapta göz seğirmelerine neden olan bir zorluk anlayışı vardı. Battle March ise "kolay" kavramını hiç kaale bile almadan, doğrudan "zor" sınıfından olaya dahil oluyor. Bu nedenle daha ilk bölümlerde bile Mark of Chaos'un ileri senaryo zorluklarını tattırarak oyundan sıkılma tehlikesi yaratıyor.

Neyse ki oyuna eklenen 2 yeni ırkın Battle March'taki zorluk seviyesine göre konumlandırılmış olması, durumu bir parça kurtarıyor. Senaryo içerisinde güçlerini ciddi şekilde hissettiren bu yeni ırklarla oynamak sanki biraz daha eğlenceli gibi. Kampanyanın başlarında Orc tayfasıyla at koştururken, ilerleyen bölümlerde elinize geçirdiğiniz Dark Elf ırkıyla gücünüze güç katıp Battle March'tan öcünüzü almaya başlıyorsunuz.

BİR DE DEĞİŞMEYENLER VAR...

Battle March'ta neredeyse hiçbir satır arası yenilik göremiyoruz. Ne ilk oyunun üzerinden geçen 1.5 yılın tozunu alacak cilalı görseller, ne sıkıntıdan tırnaklarımızı kemirmemize sebep olan uzun yükleme sürelerinde bir iyileştirme var. Hele savaş kamerasının muhteşem sapıtmalarını gördüğünüzde aradan geçen 1.5 yıllık sürede Black Hole'un ne yaptığını merak etmeden duramıyorsunuz.

Ama hakkını yemeyelim... Warhammer evrenini sevenler ve Mark of Chaos'tan keyif alanlar bu oyuna da bayılacaktır. Yeni ırkları, uzun süren senaryosu, multiplayer modları ve çeşitli küçük iyileştirmeleriyle Battle March yazının başında belirttiğim v1.5'un hakkını tam olarak veremese de rahatlıkla v1.3 olabilir.


İki oyundur burada bekliyoruz ama galiba bizim hatunun geleceği yok. Hayvan da huzursuzlanmaya başladı... -Hşş, sakin ol sarıkız.

> **Tür:** Strateji > **Yapım:** Black Hole > **Türkiye dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 16+ > **Minimum Sistem:** Pentium 4 3.2 GHz, 1 GB RAM, GeForce 7800
> **Önerilen Sistem:** C2D 2.4 GHz, 1 GB RAM, GF8600 > **Web Sitesi:** www.warhammer.deepsilver.com

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Battle March sadece Mark of Chaos severlere bir şeyler vaad ediyor.

6.0









1- -"Böyle nasıl? Çekeyim mi resmi?"
-"Yok abi, tüm köyü almıyor, az geri çık."

2- -"ŞİMDİ NASIIII?! ÇEKEYİM Mİİİ?"
-"YOK YOOOK! SEN BİRAZ AZ DAHA GİİT!"
-"ULAN! YOKSA KÖYDEN Mİ ATIYORSUNUZ BENİ?!"

IMPERIUM ROMANUM

KUR, HÜKMET, UNUT - ERCE GÜVEN

Yazarlık hayatımda "kafadan daldığım" oyun incelemesi çok çok azdır, belki de hiç yoktur. Hatta çoğu zaman giriş kısmında lafı çok eveleyip gevelediğim için eleştirilirim. İlk satırımdan hissetmiş olacağınız gibi bu sefer durum farklı. Imperium Romanum oynamak isteyenler elini kaldırsın dediğimde sadece çok fazla boş vakti olan ve elindeki tüm oyunlardan baymış olanlar hareketlenecek, bundan eminim.

HÜKMET AMA SAVUNMA... AT GİTSİN...

Senaryosu olmayan oyun nedir? "Sandbox" diye tabir ettiğimiz şeydir basbayağı. Gidip de bana her bir harita için birbirinden bayık amaçlar versen de, bari birbirine bağlanmayan hikaye dönüşleri, oyun boyunca yakamı bırakmayan karakterleri ve nihai amaca giden yolda her şeyi mübah sayan bir senaryo yapma, yoksa benim için maça 8-0 yenik başlarsın. 5 yılda 1000 nüfusa ulaş (her eve en az 3 çocuk kampanyası), 300 tane lüks ev yap, şu projeyi tamamla tarzındaki görevler oyunu ilginç yapmaktan son derece uzak. Oyun, daha önce defalarca yediğiniz ve her seferinde "ya ben bunu neden yiyorum ki" dediğiniz tuhaf bir yemeğin kendisinden daha tuhaf tadını bırakıyor ağzınızda.

Imperium Romanum da böyle bir oyun işte. Çoğu firmanın Amiga zamanında yaptığı işi 2008 yılının ortasında tekrar ediyor olmaları gerçekten can sıkıcı. Dehşet iş yoğunluğum arasında Sinan'ın telefonuyla yazıyı aldığım gün başıma geleceklerin böylesine korkunç şeyler olduğunu bilseydim daha bir hevesle alırdım yazıyı. Şaşırmayın, herkesin ara sıra içini dökmeye ihtiyacı vardır değil mi? Hatta bu incelemeyi OyunEzer'e taşımayı bile düşündüm bir ara ama neyse...

BAHÇEVAN ÇİÇEKLERİ, ÇİÇEKLER HİZMETÇİYİ, HİZMETÇİ...

Eski Settlers günlerinden alışkın olduğumuz üzere IR'da da klasik bir değer akışı mevcut. Yani "ev yaparım köylüler gelir, vergi alıp okul yaparım, değirmen kurarım ki buğday öğüteyim, öğüteyim ki insanlarım aç kalmasın, aç kalmasın ki çocuk yapsın, o çocuklar da vergi versin, asker olsun, barbarları kessin" döngüsü oyun boyunca yakamızı bırakmıyor. Hoş, bu tür oyunların temel mantığı bu. O yüzden çok da eleştirmemek lazım. Ama insan defalarca yapılmış bir oyun türünü bir kez daha ziyaret ediyorsa 3-5 yenilik, etkileyici görseller, insanın ağzını açık bırakacak senaryo öğeleri eklemez mi oyuna?

Az önce "mantık" kelimesini kullanmam lütfen yanlış anlaşılmasın. Oyundaki AI, "mantık" kelimesinin dudaklarımızdan uçup gitmesine sebep olacak kadar kötü. Binbir özenle yaptığınız şeylerin farkında olmayan insanlar mı istersiniz, çentik bile atamadığı duvarın önünde dakikalarca tepinen barbarlar mı? Ne ararsanız Imperium Romanum'da bulabilirsiniz. Eğlence dışında tabii...

EVRİM YA DA DEVRİM...

Imperium Romanum, kendisinden önceki "Glory of the Roman Empire"a neredeyse hiçbir şey katamıyor. Aynı sıkıcı yapı, insanı bezdiren yapay zekâ ve kontrol hataları, bir parça güzelleşmiş görseller ve fakir senaryo bir kez daha yoğrulup önünüze sürülüyor. Bir zamanlar şehir kurmaktan, huzurlu bir hayat süren vatandaşlar yaratmaktan, şehrini acımasız barbarlara karşı savunmaktan inanılmaz keyif alan biri olarak söylüyorum ki Imperium Romanum eski günlerinizi daha bir hüzünle anmanızı sağlamaktan başka hiç bir işe yaramayacak.

Eğer zaman öldürmek için bir şeyler arıyorsanız Imperium Romanum tam size göre. Tabii oyunda harcayacağınız süreden değil, kurma, oyunu başlatma, oyuna sinir olma ve sistemden son sürat kaldırma sürenizden bahsediyorum.

1- Şehrimize turist çekmek için "çakma Kapadokya" yaptırdık. Broşürlerde de "DON'T NAIL CAPPADOCIA" diye yazdırdık ajansa, ama tık yok nedense.





Bu köye şu güzelim su arkını kim yaptırdıysa, onunla tanışmak istiyorum.

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Roma tarihine meraklı olanların ilgisini çekebilir

- 10 yıldır hep aynı şeyler
- Senaryo yoksunluğu
- Kötü arayüz
- Zekâsı olmayan yapay şey

SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Ses ve Müzik	★★☆☆☆
Hikaye/Atmosfer	★☆☆☆☆
Eğlence	★★☆☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

1000 yıl öncesinin Settlers'ı bile Imperium Romanum'dan daha iyiydi.

4.0



> **Tür:** Strateji > **Yapım:** Haemimont Games > **Türkiye dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 10+ > **Minimum Sistem:** 512MB RAM, 1.7GHz CPU, ATI 9550 ya da GeForce 3 > **Önerilen Sistem:** 1GB RAM, 1.7GHz CPU, GeForce 6600 > **Web Sitesi:** www.imperium-game.com



UNREAL III MOTORUNU DİNOLAR YEDİ - KAAN ALKIN

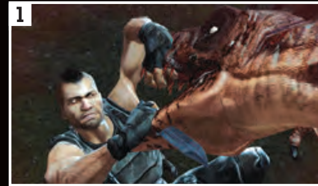
Oyungezer'in Mart sayısında PS3 için yaptığımız Turok incelemesini okumuş muydunuz? Ben konuya girerken, siz de bir koşu onu okuyup gelin, zira daha önce sarf edilen cümleleri tekrar tekrar dile getirip zaten dar olan alanımı iyice daraltmak niyetinde değilim.

Turok'un muhteşem olmasını beklediğimiz, akabinde tepe taklak olduğumuz dönüşü PC çıkartmasıyla devam ediyor. Kendisi gerçekten bir çıkartma olsaydı, ben de alıp kasama yapıştırsam ne güzel olurdu mesela. Genel olarak daha fazla etkilenebilirdim. Ama size Turok'un karakter olarak nasıl rezil edildiğini anlatmayacağım. Daha çok değinmek istediğim konu FPS kavramının nasıl katledildiği, bir iki harekette nasıl taş devrine geri gönderildiği…

GÖZLEMCİ OTLAR

Turok oyunları size ne ifade ediyor ya da Turok dendi mi aklınızda ne canlandırıyorsunuz bilemem ama ekranda gördüklerim eminim ki çağrışımlarınızla örtüşmeyecek. İlk dikkatimi çeken, oyundaki otlar. "Ne otu be?" demeyin, mevzu çok önemli. Turok'un emrine amade pek çok silah var oyunda ancak asıl olayımız, bıçak, yay ve ok. En azından öyle olması gerekiyor. Diz boyu otların arasında görünmeden ilerlemek, düşmanımıza arkadan yaklaşıp bıçakla işini bitirmek istiyoruz. Ya da otların arasında siper alıp, ustalıkla kullandığımız yayımızı germeli ve düşmanlarımızı sessizce temizlemenin mutluluğunu yaşamalıyız. Küçülseler cebimize girebilecek boyutta dinozorcuklar olsun, otların arasından birden fırlayıp aklımızı başımızdan alsın istiyoruz. Ancak bunların hiçbiri gerçekleşmiyor. Bunların yerine hiç beklemediğimiz başka bir şey oluyor: Biri bizi gözetliyor. Oyundaki otların alayı bizi izliyor. Belediyenin öbekler halinde dikip bıraktığı canlı otlar, gözlerini bir an olsun bizden ayırmıyorlar. Yapımcılar atmosfer yaratma işini toptan yanlış anlamış durumda. Sen oyun motoru olarak Unreal kullan, sonra kalk sırf oyunda dinozor var diye, grafik motorunu da taş devrine yolla. Yapımcılar, atmosfer yaratma işini toptan yanlış anlamış.

Oyunda takacak başka bir şey bulamadığımı düşünebilirsiniz. Ancak sürekli bize dönen iki boyutlu nesneleri ilk FPS oyunlarından bu yana pek sık göremediğimiz için bu konuyu es geçmek istemedim. Hele ki Unreal III gibi güçlü bir motorla yapılmış bir oyunda bunu görmek, anlaşılır şey değil. PS3'te de aynı haltı yemişlerdi. Yazık etmişler.





1- Madem dişlerini fırçalamayı reddediyorsun, öleceksin! 7 aşamalı koruma ulan!!

2- Tek tuşla açık kalp ameliyatı yapmak bile kısa süre sonra sıkıyor.

ORMANIN KORİDORLARI

Kontrollerde bir sorun yok Allahtan. FPS standartlarında devam. Tek enteresanlık Turok'un koşamıyor olması. Ara sahneler dışında (ki onlarda daha da yavaşlıyoruz) sabit hızda ilerleyen karakterimiz nasıl oluyor da dinozorların pençesinden kurtulabiliyor bilmiyorum. 1metre/dakika hızıyla ilerleyen zombilerin deli gibi koşan kurbanlarının önünü kesebildiği eski filmleri hatırlatıyor bana. Gezegende gelişen olaylarla yakından ilgilenen otlar, çizgisel ilerleyiş ve ormanların orman olmayışı atmosferi baltalayan etkenlerin başında geliyor. En azından ormanda kaybolmak gibi bir şansımız olsaydı, patika arasaydık vahşi doğada… Oyunun çizgiselliği ormanda oyuncuya biraz özgürlük verilerek kırılsaydı biraz keşke.

MEŞE MİSİN BE TUROK

Turok'un şahıs olarak donukluğu ve konuşmayı sevmemesi anlaşılır şeyler. Sonuçta görmüş geçirmiş, sert bir herif kendisi. Ancak oyunda ağzı iki çift laf yapan herkesin ruhsuz ses tonları ve silik karakterleri bilgisayardan bile soğuttu beni.

Oyunda en çok aradığım şey bir dilek ve şikayet kutusu oldu ama bulamadım. O yüzden Turok'a veda mektubumu buraya yazacağım: Senaryo yok, zeka yok, heyecan yok, anlatım yok, atmosfer yok, ben de yokum, hadi kaçtım.



SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★☆☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★☆☆☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Unreal motorunu ve eski Turok'un nasıl yok edildiğini görmenize gerek yok.

4.2



> **Tür:** FPS > **Yapım:** Propaganda Games > **Türkiye dağıtıcısı**: - > **Yaş Sınırı:** 17+ > **Minimum Sistem:** 2GHz işlemci, 1GB bellek, 128MB ekran kartı, 16GB HD alanı > **Önerilen Sistem:** 2,4GHz işlemci, 2GB bellek, 512MB ekran kartı, 16GB HD alanı > **Web Sitesi:** www.turok.com



MEGAEMİN™
megaemin@oyungezer.com.tr

BU BİR RÜYA OLMALI

Sen tut o kadar bekle, kendini oyala, sonra üst üste üç ayda Gran Turismo 5 Prologue, Grand Theft Auto IV ve Metal Gear Solid 4: Guns Of The Patriots çıksın. Bunun üstüne okullar da tatile girmesin mi? Aman Tanrım, bu bir rüya olmalı!

Şaka gibi; konsolun en baba oyunundan üçü birdenbire geldi bile. GTAIV, Halo 3'e nal toplatarak ilk gününde 3.6 milyon satış ve 310 milyon dolar ciro ile "24 saatte en çok satan video oyunu" ve "24 saatte bir eğlence ürününden elde edilen en yüksek ciro" dallarında resmi olarak Guinness Rekorlar kitabına girdi. Ayrıca aynı dalda farklı kulvardaki Spider-Man 3 filmini (60 milyon dolar) ve Harry Potter'ın son kitabını (220 milyon dolar) dahi geride bırakarak yaptı bu işi. Gran Turismo serisinin satışları ise Prologue ile 50 milyonu geçti. Dahası bu ayın 12'sinde ise efsanevi kahramanımız yaşlı Snake'in son macerasına tanık olacağız, nefesler tutulu. Üstelik oyun geçtiğimiz ay beta testine katıldığımız ve memnun kaldığımız Metal Gear Online ile birlikte geliyor. Resident Evil 5, PES 7, God Of War 3, Silent Hill Homecoming de geldi miydi benim olayım orada biter, ölmeden cenneti bulmuşum demektir.

Eskiden ne güzeldi, uygun bir bedele Atari 2600 konsolumuzu alır evdeki televizyona bağlardık ve meseleyi çözerdik. Şimdi öyle mi ya, teknoloji ve rekabetteki atlamaların yanı sıra yüksek çözünürlüğe de geçilmesiyle, konsol oyuncusu olmak için dahi ciddi paraları bayılmak gerekliliği ortaya çıktı. İşte bu noktada Oyungezer devreye giriyor ve hangi konsolu, hangi görüntü sistemini nereden en uygun şekilde alabileceğinizi, hazırladığı alışveriş rehberinde anlatıyor. Göz atmadan geçmeyin.

MegaEmin™



BİR SHIGERU MIYAMOTO HİKAYESİ

Shigeru Miyamoto da kim yahu demeyin sakın. Nintendo'nun efsane ismi (Senior Manager Director'u aynı zamanda) Mario, Zelda, Donkey Kong gibi isimlerin arkasındaki adam, Shigeru Miyamoto, yaşlandığını resmen açıkladı.

"Son beş yılda yaptığım oyunlara bakıyorum da, çok şey değişti. Hayalgücüm ve yaratıcılığımla oyunlar yaratırken, şimdi sadece günlük hayatımın gündeminden ya da olaylarından etkilenebiliyorum." şeklinde özetliyor durumu Shigi. Mario'nun mantarları zehirli, yeme dedik biz ona ama dinletemedik. Yaşlanan vücudu Wii Fit, eve aldığı köpeği Nintendogs yapınca anlamalıydık zaten Miyamoto ustanın yaşlandığını. Kendisinin söylemesine hiç gerek kalmamalıydı. Ayıp ettik.

CONSOLE



RESIDENT EVIL 5 ŞEMSİYE ŞİRKETİ ÇIKIŞ TARİHİ AÇIKLADI

Umbrella Corp'tan etkilenmiş olması muhtemel olan Capcom, yaklaşık üç yıl önce duyurduğu serinin yeni oyunu Resident Evil 5 için ilk defa bir çıkış tarihi belirtti. Belirtilen tarih çok kesin olmamakla birlikte hiç yoktan iyidir.
Tabii oyunla ilgili direkt bir bilgi verilmedi. Firmanın 2007 mali yılı sonuçları, ileriye dönük stratejiler ve 2008 mali yılındaki durumlarıyla ilgili bir toplantıda oyunun 2008 mali yılı bitmeden piyasada olacağı anlaşıldı. "31 Mart 2009", tarihi bir yere not alıyoruz hemen. 2009 Mart ayına kadar zenci zombilerden korkmamıza gerek yok. Toplantıdan çıkan bir diğer bilgiyse, firmanın Resident Evil 5 tahmini satışlarını 2.3 milyon olarak belirlemiş olması. O kadar çok zombi sever var mı aramızda yahu?



DENGE TAHTASI SADECE Wii FIT İÇİN Mİ SANIYORSUNUZ?

AH MONŞER, NE KADAR DA SAFSINIZ! WiiFit ile birlikte gelen denge tahtasını destekleyen oyunlar pıtırcık gibi çoğalıyor. *(Pıtırcık: Çok hızlı üreyen uydurma bir böcek)* Namco Bandai'nin *Wii Ski*'si, EA'nın *Skate*'i derken Ubisoft'tan da denge tahtası destekli *Rayman Raving Rabbids 3*'ün haberi geldi. Çılgın davşanların (goyun ekolünden) mini oyunlarını bir de denge tahtası ile oynayıp iyice maymuna bağlayacağız. Du bakalım, hayırlısı...









CÜZDANLAR FORA! WIIWARE SONUNDA HİZMETE GİRDİ

Nintendo, uzun süredir merakla beklenen Wiiware servisini sonunda hizmete soktu. Wii Shop Channel'a girerek 5 Öro ile 20 Avro arasında değişen ücretleri kredi kartımız ya da Wii puan kartlarımızla şıkır şıkır ödedikten sonra indirebildiğimiz oyunlardan oluşan bu servisin sanal konsoldan farkı "daha önce hiç yayınlanmamış yepyeni oyunlar" içeriyor olması. Aman nefsinize hakim olun, ay sonunda gelecek ekstre yüzünden Wii ile aranıza soğukluk girmesin. *(Fısıltılı not: Pişt, Lost Winds'i indirin, çok güzel. Vallaha bak.)*

SHINJI MIKAMI NINTENDO'DAN VAZGEÇEMİYOR

"Gamecube'e özel" Resident Evil 4 fiyaskosunun ardından (oyunun çıkmadığı bir tek cep telefonları kaldı) Capcom'a veda eden Resident Evil serisinin yaratıcısı Shinji Mikami, ortağı Hideki Kamiya ile kurduğu Platinum Games firmasında şimdi harıl harıl bir Wii, bir de NDS oyunu üzerinde çalışıyor. Wii oyununun ismi *Mad World* olacak ve siyah beyaz grafiklerden oluşacak. Yetişkin temalı hazırlanan oyundaki tek canlı rengin "kırmızı" olacağı belirtiliyor. Aynı ekip NDS için de bir bilimkurgu-RYO hazırlığında. Oyunun ismi *Infinite Land*.

MASTER



KONSOL TOP 20

GT5Prologue, GTAIV derken bu ay MGS4 de geliyor! Başımız dönüyor.

1 Grand Theft Auto IV
PS3, 360 Rockstar
İlk günde 3.6 milyon, ilk haftanda 6 milyon satıyorsan oyun falan değilsindir sen, başka bişisindir.

02	Wii Fit	Eğlence	Wii	Nintendo
03	Gran Turismo 5 Prologue	Yarış	PS3	Sony CE
04	Mario & Sonic At The Olympic Games	Spor	Wii, DS	Sega
05	Iron Man: The Official Videogame	Aksiyon	PS2, PS3, PSP, 360, DS, Wii	Sega
06	Call Of Duty 4: Modern Warfare	FPS	PS3, 360, DS	Activision
07	Pro Evolution Soccer 2008	Spor	PS2, PS3, PSP, 360, DS, Wii	Konami
08	Mario Kart	Yarış	Wii, DS	Nintendo
09	Guitar Hero III: Legends Of Rock	Müzik	PS2, PS3, 360, Wii	Activision
10	Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2	Aksiyon	PS3, 360, PC	Ubisoft
11	Cooking Mama 2	Eğlence	DS, Wii	505 Games
12	Fifa 08	Spor	PS2, PS3, PSP, 360, DS, Wii	Electronic Arts
13	UEFA Euro 2008 Austria – Switzerland	Spor	PS2, PS3, 360, PSP, PC	Electronic Arts
14	Halo 3	FPS	360	Microsoft
15	Sega Superstars Tennis	Spor	PS2, PS3, 360, DS, Wii	Sega
16	New Super Mario Bros.	Aksiyon	DS	Nintendo
17	Assassin's Creed	Aksiyon	PS3, 360	Ubisoft
18	Lego Star Wars: The Complete Saga	Aksiyon	PS3, 360, Wii, DS	LucasArts
19	Football Manager 2008	Spor	360, PSP, PC	Sega
20	Super Mario Galaxy	Aksiyon	Wii	Nintendo



XBOX360'TA MARIO MU? YOK ARTIK DAHA NELER!

Eski Nintendo ortağı Rare'in geçen nesilden beri sadece Microsoft ile çalışıyor olması, Nintendocuların *Conker*, *Perfect Dark* gibi oyunlardan mahrum kalmasına neden olmuştu. Rare'in Xbox360'a hazırladığı yeni *Banjo Kazooie: Nuts and Bolts* oyununda beliren bu Mario figürünün ne anlama geldiğini bilen varsa beri gelsin. Yoksa Rare'in kalbi bir yerlerde mi kalmış ne?

MIDWAY İLE SORU-CEVAP



Mortal Kombat vs DC Universe, dövüş oyunu severlerin merakla beklediği isimlerden. Yeni oyunun üstündeki sır perdesini biraz olsun aralamak, bekleme sürecini daha keyifli hale getirecek bir iki ayrıntı öğrenmek için hemen bir röportaj ayarladık. Tam 15 soru göndermiştik Midway'e, ancak 4'ünü, onda da sadece beğendikleri kısımlarını cevaplayarak sınav salonunu terk ettiler. Çalışmadıkları yerlerden mi soruduk nedir?

OGZ: MK oyunlarının kanlı çarpışmalarının ve bitiş hareketlerinin (Fatality'lerden bahsediyoruz burada) yeni oyunda bayağı törpülendiğine dair dedikodular geliyor kulağımıza. Gerçekçilik payı nedir?

Esrarengiz Midway Yetkilisi: Henüz ESRB'den yaş grubuyla ilgili bir etiket almadık. Ancak amacımızı Teen (13+) etiketi alabilmek (MK oyunları Mature yani 17+ olmuştur hep - *Kaan*). MK oyunları için bir ilk olacak bu elbette. Bu yüzden önceki oyunlar arasında bazı farklılıklar olacaktır. Ayrıca eklediğimiz yeni özelliklerin ve senaryonun bu açıkları kapatacağına inanıyoruz. Oyunda her iki evrenin karakterlerinin de bitirici hareketleri bulunacak. Ancak bunlar hakkında detayları açıklamaya henüz hazır değiliz.

OGZ: Batman ve Superman'in oyunda yer alacağını biliyoruz. Oyunda yer vereceğiniz diğer DC evreni karakterlerin isimlerini öğrenebilir miyiz?

EMY: Henüz oyunda yer alacak karakterlerin isimlerini açıklamaya hazır değiliz (neye hazırsınız o zaman ama aaaa! - *Kaan*). Ancak en favori MK karakterlerinden (ben bunu sormadım ki - *Kaan*) Sub Zero ve Scropion oyunda yer alacak. DC evreninden Batman ve Superman de (eee biz bunu da biliyoruz zaten? - *Kaan*) oyunda yer alacak. Diğer isimleri ilerki tarihlerde açıklayacağız.

OGZ: Oyunseverlerin en çok merak ettikleri konulardan biri, DC evreni karakterlerinin, MK dünyasında nasıl boy gösterecekleri. Hikaye hakkında biraz bilgi verebilir misiniz? (tabii bize bambaşka bir şey anlatacaklar, yine hazırsanız başlayalım - *Kaan*)

EMY: İki evreni bir araya getirmek ve oyunun senaryosunu oluşturmak, gerçekten bizler için benzersiz ve zorlu bir çalışmaydı. Yeni nesil MK oyunları için gerçekten yeni bir şeyler yapmak istiyorduk ve DC serilerinin büyük hayranlarındanız. Midway, WB ile uzun süre başka projeler üstünde birlikte çalıştı. İki taraf yakınlaştıkça, MK vs DCU sıkça tartıştığımız ve üstünde beyin fırtınası yaptığımız konulardan biri haline geldi ve proje şekillendi. GI Joe vs. Transformers, Avengers vs. Transformers, World War Hulk and X-Men, Batman Vs Aliens, Superman Vs Predator, DC Vs. Marvel Comics gibi evrenleri karşı karşıya getiren çizgi romanlar ve filmlere sıkça rastlamak mümkün. Ancak Marvel vs Capcom dışında oyunlara verilecek bir örnek yok. Ayrıca DC'nin ilk evren evrene karşı oyunu olacak bu. Batman Sub Zero'yla karşılaşsa ne olurdu, içimizdeki fanın cevap bulmak istediği bir soru gerçekten (pfff biliyordum yine cevap yok - *Kaan*)

OGZ: Peki kendi bitirme hareketlerimizi yaratabilecek miyiz? (kolpa soru, konudan ne kadar uzaklaşabileceklerinin sınırlarını ölçebilmek için sorduk)

EMY: Oyuna yeni dövüş mekanikleri ekledik (iyi de abi bizim soru ne oldu?). Freefall ve Klose Kombat. Freefall, oyuncuya bir arenadan diğerine düşerken dövüşebilme şansı verirken, Klose Kombat'la verdiğimiz hasarı rakibimiz üstünde görebilmeniz sağlanıyor. Kostümleri yırtılacak, yara bere alacaklar vb. Ayrıca her iki evrenin karakterleri de özdeşleştikleri haraketleri oyun içinde yapabilecekler. (Kısaca Sub Zero buz atacak, vay canına -Kaan)

Oyun hakkında onlarca detaya ulaşmış olmanın verdiği kıvançla, hemen ekibin sınav kaadını okuyoruz. Yaklaşık olarak sıfır. Sevgiler.

CAPCOM PICTURES GURURLA SUNAR



Züğürtleyen kişi, dönüp eski defterleri ve elindeki fikri mülkleri karıştırırmış. Sevgili Capcom züğürtlemediği halde (Devil May Cry 4 2,7 milyon kopya satmış), elindeki oyunların fikri mülk olarak değerinin farkında ve bunları nasıl daha fazla paraya çevirebileceğinin yöntemini buldu: Oyunlarının filmlerini yapmak için kolları sıvadı.

Mayıs ayında verdiği bir röportajda Capcom'un genel müdürü Haruhiro Tsujimoto, tam olarak hangi oyunların filmlerinin yapılacağını açıklamaktan kaçındı: *"Geçtiğimiz hafta firma olarak Cannes Film Festivali'ndeydik. Şu anda orada aldığımız tekliflerin kontratlarını hazırlama aşamasındayız. Birkaç hafta içinde çok önemli bir duyurumuz olacak ve bu duyuru hem oyun, hem de film endüstrisini yakından ilgilendiriyor olacak."*

AYDIN HAVASI

YERDEN EKONOMİ SAĞLAYAN HABERLER

• Nintendo, Avrupalı Super Smash'cilerden iyi niyet duaları almaya devam ediyor. Oyunun Avrupa çıkışı 27 Haziran'a ertelendi.

• NDS'nin *"The World Ends With You"* oyununu inceleyen The New York Times (nasıl yani?), bu oyunun gelmiş geçmiş en iyi RYO olabileceğini iddia etti. Yavaş ol arkadaşım, otur bir soluklan hele.

• Metal Gear Solid 4'ün yapımcısı Ryan Payton, oyunun serinin sonu olmayacağını, yalnızca Solid Snake'in hikayesine veda anlamına geldiğini açıkladı. Metal Gear Raiden mı geliyor yoksa?

• Amazon ve Gamestop, God Of War 3 çıkış tarihi için 2 Mart 2009'u gösterdi.

• Nokia N-Cage'e Metal Gear Solid Mobile geliyor.

• İptal edildi, edilmedi, çıktı, çıkacak, çıkmayacak, çıkı, çoku, derken Wii oyunu *Day of Disaster*'ın Japonya resmi çıkış tarihi açıklandı: 3 Temmuz 2008.

• Bit pazarına nur yağıyor. Eski oyuncuların gözbebeklerinden *Pitfall* serisinin yeni oyunu özel olarak sadece Wii'ye geliyor. Yağmur ormanlarında geçen altmıştan fazla bölüm içerecek oyun tabii ki Wii kumandasının özgün yeteneklerini kullanacak.

• Kablosuz nunçakular piyasaya çıktı. Wii kumandası ile analog kumanda arasındaki kabloyu ortadan kaldırarak tam serbestlik sağlayan kablosuz nunçakular Nyko tarafından piyasaya sürüldü. Ülkemize uğrar mı bilinmez ama kabloyu aradan çıkarınca o alete artık nunçaku denemeyeceğine göre ne denecek biz asıl onun merakı içindeyiz.

• Pek az hit oyunun, yeni nesilde "exclusive" kalmaya cesaret edebileceğinin ispatı: Bioshock'un PlayStation 3'e hazırlanmakta olduğu kesinleşti.

• Ne varsa eskilerde var: Super Nintendo'da ilk çıkışının üzerinden 16 yıl geçmiş olmasına rağmen, Capcom'un en çok satan oyunu 6,3 milyon kopyayla Street Fighter 2. Onun ardından Resident Evil 2 (4,96 milyon) ve yine Street Fighter 2 Turbo (4,1 milyon) geliyor.

• Büyük firmalar birer ikişer ESA'dan ve E3'ten ayrıldıklarını açıklarken, Nintendo oyun fuarlarının yeni yıldız Leipzig Games Convention'a 2008'de katılmayacağını açıkladı.

• Şu anda ağzımızın suyu neden akıyor biliyor musunuz? MGS 2 ve 3'te toplamda saatler süren muhteşem sinematik ara videolar vardı. Ama MGS 4'ün ara sinematiklerinin bazıları 90 dakikayı buluyormuş! Bundan âlâ MGS filmi mi olur be yaw!

Shin Megami Tensei

Persona 3 FES

SHIN MEGAMI TENSEI / BENİM PERSONAM GOYUN SENSEİ - EREN OKKA

Size bir günün aslında 24 saat olmadığını söylesem inanır mısınız? Hayır, Dünya ve Güneş'in konumundan, saniyelerin belirlediği gün tanımından bahsetmiyorum. Her gece saatler tam 12'yi gösterdiğinde, pek az insanın haberdar olduğu *Karanlık Saat* başlar. Bu gizli zaman aralığında insanlar birer tabuta dönüşür ama bunu hatırlamazlar... İnanmadınız mı? Külkedisi'nin arabasının balkabağına dönüştüğüne inanıyorsunuz ama! Küstüm işte.

Yıl 2009, Japonya'da *Gekkoukan Lisesi*'ne yeni transfer olan bir öğrenciyi canlandırıyoruz. İsmimiz aslında *Minato Arisato* ama istersek oyunun başında ne işe yaradığını kavrayamadığımız kontratı imzalarken kendi ismimiz de dahil olmak üzere istediğimiz ismi yazabiliyoruz. Ardından *Persona* adı verilen güçleri keşfediyor ve *SEES* ekibiyle birlikte *Gölge*lere karşı savaşıp *İlgisizlik/Kayıtsızlık Sendromu* olarak adlandırılan hastalığın kaynağını araştırmaya başlıyoruz.

FES-TİVAL

FES için serinin bir önceki oyunu olan *Shin Megami Tensei: Persona 3*'ün "Director's Cut" versiyonu diyebiliriz. Persona 3 hikayesine yeni görevler, olaylar, eşyalar, sosyal bağlantılar, personalar ve daha pek çok yenilik ekleyen FES, yirmi-otuz saat süren *The Answer* adında yeni bir hikaye daha içeriyor. Peki madem bu bir devam oyunu, serinin önceki oyunlarını oynamış olmanız gerekiyor mu? Hayır, hiç de bile. Mesela ben de oynamamıştım; hatta bu oturup ciddi ciddi oynadığım ilk konsol oyunu bile diyebilirim. Kısacası içiniz rahat olsun. P3'ü önceden bitirenlere de bir müjdem var. Eski save dosyalarınızı aktarıp oyuna avantajlı olarak başlayabiliyorsunuz.

FES'i nasıl tanımlamalı? Bir rol yapma oyunu ama başında J var. J-RYO, Japon işi yani. Dolayısıyla bir animeden ne bekliyorsanız, aşağı yukarı aynısı oyunda da var. Bir yanda fantastik öğeler, savaşlar ve zindanlar, diğer yandaysa lise hayatı, arkadaşlıklar… Aynı anda hem aksiyon dolu bir macera, hem de bir nevi sosyal simülasyon olmayı başarıyor FES.

263 KAT SENDROMU

Persona 3 FES tahmin edebileceğinizden çok daha geniş bir oyun. En azından benim tahminlerimin oldukça üzerinde çıktı. Ekranın karşısında geçirdiğim yaklaşık on saatin ardından *Tartarus* adlı kulenin 25. katına ulaşmıştım. Takıldığım bir yer hakkında bilgi almak için internete başvurayım dedim, demez olaydım. Meğer kule tam 263 katmış! Hemen ardından oyunda 22 Arcana ve 170 Persona olduğunu da öğrendim. Zaten tek bir sefer oynayınca oyunun her yerini görmek imkansız, e bir de *The Answer* modu var. Ömrümü mü yiyeceksin, gençliğimi mi çalacaksın Persona, sorarım sana!

Oyunun hafif yanı diyebileceğimiz sosyal bağ sistemi de oldukça zaman alıyor. İnsanlarla arkadaşlığınızı ilerletmek zahmetli bir iş ama karşılığını fazlasıyla alıyorsunuz. Kurduğunuz her arkadaşlık, aynı Persona tiplerinde olduğu gibi bir tarot kartı ile ilişkilendiriliyor. Arkadaşlığınız ilerledikçe o alanda daha da güçleniyorsunuz.

Eh madem lisedeyiz, en çok merak edilen konulardan biri olan kızlara da değinelim. Oyun tam olarak bir dating-sim havasına bürünmüyor ancak çevrenizdeki kızlardan bazılarıyla arkadaşlığınızı duygusal boyuta taşımanız mümkün. Çoğu zaman ilgi gösterip doğru sözler söylemek



Arada bir kontrol odasındaki video kayıtlarını kontrol edin, çok gırgır şeyler çıkabiliyor. Burada Mitsuru, Junpei'nin odasına hırsız girmiş sanıyor.

1- Yüksek seviyeli Persona'lara ulaşmak zor bir iş. Çok şükür hepsi Hecatoncheires gibi yeşil ve on iki kollu değil.

2- The Velvet Room'da Igor ve Elizabeth'i sık sık ziyaret edeceksiniz.

1



2





On parmağıma on marifet bulamadım, ben de 7.62'lik taktırdım... Nasıl olmuş?

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Göründüğünden çok daha dolu bir oyun. Güldürüyor, ağlatıyor, düşündürüyor...
+ Son zamanlarda PS2'ye bunun gibi kaç oyun çıkıyor ki?

- Tek eksiği, kendini fazlasıyla tekrar etmesi.

yeterli olsa da bazı ilişkilerin başlaması için ön şartları yerine getirmiş olmanız gerekiyor. Örneğin erkekler arasında çok popüler olan Yukari ile arkadaşlığınızı ilerletmek için *Charm* değerinin maksimumda olması lazım. Aynı durum Mitsuru'da *Academics*, Fuuka'da ise *Courage* olarak geçerli. Bu özelliklerinizi geliştirmek için sürekli çalışmalı, haritadaki belirli yerleri sık sık ziyaret etmeli ve elinize geçen fırsatları iyi değerlendirmelisiniz. Hayat zor.

TRAKYALI ORPHEUS

Zorluğu kötü bir şeymiş gibi anlattığıma bakmayın siz, zira oyun her açıdan çok güzel. Ara sahneler doğrudan kaliteli bir anime izliyormuşsunuz gibi hissettiriyor. Tek farkı, kısa süre sonra kontrolün tekrar size geçeceğini bilmeniz. Oyundaki tüm diyaloglar seslendirilmemiş ama seslendirmeler oldukça başarılı. Orijinali Japonca olmasına rağmen çeviriler gayet doğal geliyor. Müzikler elektronik ağırlıklı ve sıkça tekrar ediyor.

OYUN HER AÇIDAN ÇOK GÜZEL. ARA SAHNELER DOĞRUDAN KALİTELİ BİR ANİME İZLİYORMUŞSUNUZ GİBİ HİSSETTİRİYOR. TEK FARKI, KISA SÜRE SONRA KONTROLÜN TEKRAR SİZE GEÇECEĞİNİ BİLİYORSUNUZ

Fazla hoşlandığım bir tür olmasa da rahatsız olup sesi kıstığımı hiç hatırlamıyorum. Hatta adımlarımın çıkarttığı sesle ritme eşlik ettiğim bile oldu. Persona isimlerinin çoğunun mitolojik kökenleri var, Arcana'lar ise isimlerini tarot kartlarından alıyor. Yaratıkların bazıları oldukça garip, hatta komik bile denebilir. Hayatımda ilk kez bir *masa* ile bu oyunda savaştım mesela.

Peki hiç mi kötü yönü yok bu oyunun, var elbette. FES'in en büyük problemi kendini tekrar etmesi. Fazlasıyla uzun bir oyun olması durumu daha da kötüleştiriyor ve ilerleyen bölümlerde heyecanınızı yavaş yavaş yitirmeye başlıyorsunuz. Bir de kötü yön olarak nitelendirir misiniz bilmiyorum ama dünyanın dört bir yanında tartışmalara yol açan "kafaya silah sıkma" olayı var. Persona'ları çağırmak isteyen karakterler kafalarına *Evoker* denilen tabancalarla ateş ediyorlar. Gerçekte silah değil ama sonuçta o şekilde görünüyor. Oyun zaten 17 yaş altındaki oyunculara tavsiye edilmediğine göre, aslında pek de sorun olmaması gerek.

J-OYUNGEZER FİYATI: 540 YEN

Shin Megami Tensei: Persona 3 FES'i elime aldığım andan itibaren ilk iki gün içerisinde 22 saat oynadım, finallerim başlamış olmasaydı uyku düzenimde dalgalı kura geçip daha da oynayacaktım. Gözlerimi kapattığımda Paulownia Mall'u, parlayan güneş ışığının altındaki okulumuzun bahçesini, havada uçuşan kırık cam parçalarını ve Yuko'yu görür oldum. Çoğu yapımcının teker teker yeni nesil konsollara yöneldiği şu günlerde PlayStation 2 sahiplerinin kesinlikle kaçırmaması, hatta yere düştüğünde öpüp başına koyması gereken bir nimet FES. Animelerden veya Japon kültüründen nefret ediyorsanız sizin için uygun olmayabilir ama aksi takdirde oynamadığınıza pişman olabilirsiniz.

Tartarus bir diş macunu mudur?

Persona 3 FES zindanında, daha doğrusu kulesinde hayatta kalma taktikleri: Dolunaydan önceki gün Tartarus'u mutlaka ziyaret edin. Takım arkadaşlarınız yorulsalar bile eve dönmeyeceklerdir.

> Kuleden çıkmak istediğinizde uzun uzun portal veya merdiven aramanıza gerek yok. Kare tuşuna basın, takımınızdan ayrılıp aramalarını rica edin.

> Fiziksel durumunuz *Great* ise savaşlarda evasion ve critical hit değerleriniz artar.

> Shadow'lar sizi daha farketmeden arkalarından yaklaşıp saldırırsanız, savaşın başında ekstradan bir tur kazanırsınız.

> Bir katta fazla zaman geçirirseniz, *The Reaper* ortaya çıkıyor ve peşinize düşüyor. Kendisini gördüğünüz ya da zincirlerinin sesini duyduğunuz anda tabanları yağlayın ve hemen kat değiştirin. Yakalanırsanız da savaş başladığında saldırmayın, hemen *Escape* seçeneğine basın. Zira kendisi tek bir saldırısıyla tüm takım üyelerinizi öldürebilir.

Shin Megami Tensei nedir?

Yaklaşık olarak "Tanrıça'nın Dirilişi" anlamına gelen *Megami Tensei* (kısaca *Megaten*) serisinin kökeni 1987 yılına kadar uzanıyor. İlk oyun Aya Nishitani'nin *Digital Devil Story: Megami Tensei* adlı romanından uyarlanıyor; beğenilince de ardı arkası kesilmiyor, konsoldan konsola dolaşıyor. Günümüzde serinin mangasından soundtrack albümlerine, kart oyunlarından figürlerine kadar çeşit çeşit ürününü piyasada bulmak mümkün. Yine PS2 için hazırlanan *Persona 4*, Temmuz ayında Japonya'da raflardaki yerini alacak. PS3 için de bir *Shin Megami Tensei* oyunu yapıldığını biliyoruz ama ne yazık ki hakkında henüz hiçbir detay açıklanmış değil.



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Yaz tatilinde kendinizi bir oyuna adamak istiyorsanız, Persona 3 FES'le kışa kadar başınızı kaşıyacak vakit bile bulamayabilirsiniz.

8.8



> **Tür:** Japon RYO > **Yapım:** Atlus > **Türkiye dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 17+ > **Web Sitesi:** www.atlus.com/persona3/

1 Padme her ne gösteriyorsa bayağı komik bir şey olmalı.

2 "Çocukken de sevmezdim seni."

LEGO STAR WARS THE COMPLETE SAGA

FORCE UNLEASHED GELENE KADAR LEGOYA DAYI DİYECEĞİZ -YİĞİTCAN ERDOĞAN

Eğer oyun endüstrisine olan ilginiz belli bir süredir devam ediyorsa, bir noktadan sonra "kimin aklına gelirdi ki?" sorusunu sormamanız gerektiğini öğrenirsiniz az çok. İlk başlarda, gördüğünüz her şeyin şaşırtıcı gelmesinden sorarsınız bu soruyu, sonraları ise geri kalan her şeyin sıradanlığı karşısında parıldayan birkaç şey için. Bunları da aştıktan sonra pek fazla şey artık sizi şaşırtamayacağından pek geçmez bu soru kafanızdan. Ama yine de, arada sırada bir şey gelir. Siz kaşarlanmış bir oyuncusunuzdur, her şeyi görmüşsünüzdür ama yine de sorarsınız: "Kimin aklına gelirdi ki?" Bu soruyu son üç yıl içerisinde çok az şey karşısında yineleme ihtiyacı hissettim. Biri *Wii*'ydi, diğeri ise *Lego Star Wars*. Birinin kontrol mekanizması karşısında şaşkına dönmüştüm, diğerinde ise "ben epiğim" diye bağıran bir serinin büyük bir doğallık içinde çocuklaştırılmasına hayran kalmıştım. Ve şimdi Traveller's Games'in Lego Star Wars: The Complete Saga'sının Wii uyarlamasını anlatıyorum sizlere. Sizce yine sormuş muyumdur, "nasıl akıl etmişler" diye? Cevap: Hayır.

"EFENDİM, DEATH STAR KIRILDI"

Neden hayır peki? Çünkü TCS her yanıyla *Force Unleashed* öncesi, insanların Wiimote'u ışın kılıcı olarak kullanma dürtülerini sömürmek için tasarlanmış bir oyun gibi duruyor. Tamam, oyun hala şirin ve eğlenceli. Ve yine tamam, sömürü kelimesinin sert kaçtığının farkındayım ama durum bu. Peki hal böyleyken bari ışın kılıcını iyi yapmış olsalar dediniz mi içinizden? Merak etmeyin sevgili arkadaşlar, ben o soruyu Wiimote'u şuursuzca 57 ekran televizyonuma sallarken sizin yerinize de soruyorum. Hatta biraz ileri gidip cevaplıyorum bile: Hayır. Kontrollere düzgün denemez, yani en azından Wiimote'u sallamakla alakalı olan kısmına. Işın kılıcı kullanan karakterlerle (ki biz bunlara Jedi diyoruz) oynadığınız zaman Wiimote'u sağa sola sallamanız hücum anlamına geliyor. Fakat burada şöyle bir pürüz var, aynı işi Wiimote'un B tuşu da görüyor. İster ekstra satılan ışın kılıcını kullanın, isterseniz de sadık Wiimotu'unuzu, ekrandaki Lego Jedi aynı hareketleri yapıyor, aynı düşmanları aynı şekilde öldürüyor. Aradaki tek fark ise yorgun bir kol oluyor en nihayetinde.

Peki madem kontroller zayıf, oyunun vasfı ne o zaman? Ya da ben niye üçtür paragraflara soruyla başlıyorum? İkincisinin cevabını ilerleyen paragraflarda düşüneceğim, o yüzden ben bildiğim sorunun cevabını vereyim: Oyun bir compilation, yani toplama. Yani *Lego Star Wars* ile *Lego Star Wars: The Original Trilogy*'yi birleştiriyor. Bunu yaparken *TOT*'tan aldığı özellikleri *LSW*'ye de aktarıyor. Böylece ilk oyunda olmayan araç kullanma, storm-trooper kasklarıyla kapı açma gibi özellikleri ilk oyunun hikayesinde de oynayabiliyoruz. Benzer bir şekilde Anakin'in çocukluk haliyle Death Star'da volta atıp, Darth Maul'la düello etmesi için İmparator'u yollamak, yani karakterleri filmlere dağıtmak da mümkün.

90'LIK RAKS KASET

Neyse ki oyunun tek özelliği 80'lerde yapılan karışık kasetlere benzemesi değil. The Complete Saga bize iki oyunu karıştırmanın yanında bir de bu iki oyunu iki kişiyle karıştırm zevkini sunuyor sağolsun. Evet co-op modundan bahsediyorum. İkinci bir Wiimote her an oyuna girebiliyor ve hem normal hikaye modunu, hem hikayeden bağımsız olan serbest oynanışı, hem de sizden özel şeylerin istendiği (dakika kısıtlaması, X kadar parçacık) Challenge modunu arkadaşınızla oynayabiliyorsunuz. Valla sizi bilmem ama co-op oynayabileceğim bir oyun arayan benim için vaha oldu The Complete Saga. Çağırdım arkadaşımı, aldık ellerimize Wiimote'ları ve giriştik Konfederasyon droidlerine. Gayet zevkliydi. *Lego Star Wars*'u diğer konsollarda kaçırmış olan herkes için de oyunun benzer bir tat vereceği kesin ama zaten oynamış olanlar için değil.


- "Hocu, gel bizim Padawan'lar birbirini yerken bi tavla atalım"
- "Tamam ama zar atarken Force kullanan 'beyle' olsun mu?"

Ne iyi? Ne Kötü?
+Co-op modu
+LSW'nin bilindik bütün artıları

-Wiimote kontrolünde özel bir hadise yok
-Oyunun hiçbir yanında özel bir hadise yok

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Daha önce hiç LSW oynamadıysanız mutlaka deneyin. Yok oynadıysanız, almanıza gerek yok.

7.0



> **Tür:** Platform-Aksiyon > **Yapım:** Traveller's Games / LucasArts > **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat (180 YTL) > **Yaş Sınırı:** 3+ > **Web Sitesi:** www.lucasarts.com/games/legostarwarssaga



NARUTO CLASH OF NINJA REVOLUTION

DÖVERİM... HEPİNİZİ DÖVERİM! -MERT HAKKI BİNGÖL

Gamecube'a çıkan ve özellikle farklı dövüş sistemi ile herkesin beğenisini kazanan *Naruto Clash Of Ninja* serisinin son oyunu Wii'ye geldi. Üstelik de isminin sonuna iddialı bir şekilde Revolution (Devrim) ibaresini ekleyerek. Mmmmm, devvriiiim... (Homer Simpson bakışı) Gamecube'daki oyunlar zaten çok eğlenceliydi, kesin bunlar şimdi bir de süper Wii kontrolleri eklemişlerdir, oyun artık iyice tadından yenmez hale gelmiştir değil mi?

Hemen diski takıyorum, oyun yükleniyor, ana menü geliyor, oyuna giriyorum, çıkıyorum, hikaye moduna giriyorum, onu yapıyorum, bunu yapıyorum ama bir türlü oyunun adına neden Revolution ibaresinin eklendiğini anlayamıyorum. Örneğin daha oyuna başlar başlamaz grafiklerin ve mekanların Gamecube'deki Naruto'larla neredeyse birebir aynı olduğunu görüyorum. Hatta hafızam beni yanıltmıyorsa neredeyse değil, birebir aynı. Oyunu hazırlayanlar bariz bir şekilde işin kolayına kaçmış ve serinin önceki oyunlarını görsel olarak aynen getirmiş önümüze koymuş. Ama biz bunu yer miyiz? Yemeyiz. Bu bir devrim mi? Değil.

BANA BUNLARLA GELMEYİN

Wii kumandasının kullanımını bir kenara koyarak ısrarla fark aramaya devam ediyorum ve görüyorum ki önceki oyunlarda yer alan birçok karakter çıkarılmış, yerlerine de yeni karakter olarak Kisame konmuş. Neden böyle bir şey yapılma ihtiyacı duyulmuş bilemiyorum ama bu tabii ki seçebileceğimiz karakterlerin azalması anlamına geliyor. Yani.. lütfen. Bunun bir Wii oyunu olduğunu tek hissettiren şey oyunun kontrolleri olmuş. Yapımcılar Wii'nin hareket algılama kabiliyetini bir dövüş oyununda kullanmak istemişler ama maalesef görünen o ki bunun için çok da fazla kafa patlatıp zaman harcamamışlar. Wii çok satan bir konsol, Naruto da çok sevilen bir anime, değil mi? Vakit kaybetmeye gelmez, patlatın birkaç fasulyeden hareket, sürün piyasaya. Nasılsa alıcısı çıkar.

Oyun, Wii kumandası ile yaptığımız hareketleri tam olarak kopya edemiyor, kimi zaman saç baş yolduruyor. Naruto'nun önceki oyunlarının ben dahil bu türe yabancı birçok kişi tarafından sevilmesinin asıl nedeni özgün ve kolay kontrol edilebilir olmasıydı. Clash of Ninja Revolution ile bu özgünlük ve kolaylık "Wii kumandasını kullanalım da nasıl olursa olsun" basit mantığıyla heba edilmiş ve karşımıza, beklediğimizin tam tersine, kumanda etmesi zorlaşan bir oyun çıkmış. Bu noktada neyse ki hemen yardımımıza Gamecube kumandası koşuyor.

DEVRİM BUNUN NERESİNDE?

Eee, kumanda da devrimsel bir nitelik taşımıyor. Peki nerede bu oyuna adını veren devrim? Cevap veriyorum, devrim mevrim yok. Aklı başında bir oyuncu olarak kumanda seçeneğimizi de Gamecube'den yana kullandığımıza göre basbayağı bildiğimiz Naruto oyunu işte. İçinizde "Bunda ne sakınca var?" diyen damardan Naruto hayranları olabilir. Dayak yememe ramak kaldı biliyorum, şöyle bir kıvırma moduna gireyim o zaman: Oyun bir dövüş oyunu olarak başarılı sayılabilir. Önceki oyunlarda yer alan mekan kullanımı, üç boyutlu sahne tasarımları, özel hareketler, kombolar burada da aynen mevcut ve ben çok iyi biliyorum ki aranızda bunları oyunu almak için yeterli özellikler olarak görenleriniz var. Takdir ediyor ve saygı duyuyorum ama benden pas.
Clash Of Ninja Revolution'da göze çarpan tek fark mini oyunlar. İlgili ilgisiz her Wii oyununun içine mini oyun serpiştirmek moda oldu biliyorsunuz. Naruto'da da olmazsa olmaz diye düşünmüş yapımcılar ve bir-iki mini oyun atıvermişler diskin içine. Ne diyeyim, Allah razı olsun. Sonuç olarak, adındaki Revolution ifadesine aldırmayın, bildiğimiz "al-eski-nesil-oyunu-koy-üzerine-üç-beş-wii-hareketi-olsun-sana-wii-oyunu" durumuyla karşı karşıyayız. Daha önce Gamecube'de Naruto oynadıysanız bu yeni oyundan çok fazla bir şey beklemeyin. Aldıktan sonra kendinizi Wii kumandası ile değil de Gamecube kumandası ile oynarken bulursanız da hiç ama hiç şaşırmayın.



1- Gelme bak Naruto, bak karate biliyorum... Ya da nincitsu.. Ciyucitsu?.. Eeh, hayde bre!



2- Bu süper yeni teknik sayesinde gözlerime asla bir şey olmayacak. Asla!



Pardon Sasuke, en yakın Ramen'ci neredööaahrg!.. Sadece yol soracağıdım...

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Mini oyunlar
+ Gamecube kumandası ile oynanırsa klasik Clash Of Ninja eğlencesi

- Zorlama Wii kontrolleri
- Yenilik adına hiçbir şey yok

> Tür: Dövüş > Yapım: Tomy > Türkiye dağıtıcısı: Nortec Eurasia (149 YTL) > Yaş Sınırı: 12 > Web Sitesi: http://www.narutonintendogames.com/

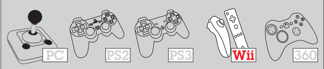
SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

"Gelin canlar, Wii'ye yandan yemiş eski nesil bir oyunu daha kakalayalım" ailesine tosun gibi bir birey daha. Hayırlı olsun.

6.9





-SİZ DE WIMBLEDON'DAN, ROLAND GARROS'DAN SIKILMADINIZ MI? -YOO? -E BU OYUN N'OLACAK?

-MEHMET KENTEL





Dünya adaletsiz, bunu kabul edeli çok oldu. Yine de insan düşünmeden edemiyor, bilmem kaç bin ekran HD TV'de, über mi über teknoloji harikası PS3 vasıtasıyla, neden birileri *GTA IV* inceliyor da bizim gibi garibanlara *Sonic*'in garip karakterlerinin oynadığı garip oyunlar düşüyor... Neyse, üzümü yiyip bağını sormamak lazım (burada bir deyimler sözlüğü olacaktı ama...) *(konuya uygun üzümlü deyim "armudun sapı, üzümün çöpü dememek lazım" diyor sözlük, ben baktım – Serp.)*.

Sega Superstars Tennis, isminden de anlayabileceğiniz gibi Sega'nın belli başlı oyunlarındaki kahramanların bir araya gelip "Tenis oynasak güzel olmaz mıydı?" dedikleri bir oyun. Demişler, iyi de etmişler ama bu mesele bizi değil, sadece ama sadece Sega'nın ve tenis sporunun aynı anda fanatiği olan o mini minnacık azınlığı ilgilendiriyor (bu yazıyı da azınlık hakları kapsamında yazıyoruz zaten).

TENİS HİÇ BU KADAR SEGA OLMAMIŞTI

Oyun *Virtua Tennis 3*'ü yapan ekip tarafından geliştirildiği ve aynı motoru kullandığı için, oynanış dinamiklerini de geçen senenin en iyi spor oyunu olan *VT3*'ten alıyor. *VT3*'teki arcade havasını hatırlarsınız, Sega Superstars'da bu hava iyice abarmış durumda (zaten Sonic'in oynadığı bir simülasyon çok saçma olurdu). Oyunun ana modu olan Superstars, Sega'nın toplam 14 oyununa adapte edilmiş farklı kortları ve her kort için ayrı ayrı hazırlanmış mücadeleleri içeriyor. Her bir kortta maçları kazandıkça sonraki aşamalar açılıyor. Kazanılan her maç sadece yeni kortlar değil, yeni kahramanlar, yeni evrenler ve dinleyebileceğimiz yeni şarkılar demek (burası önemli, unutmayın sonra yazılı yapacağım). Ayrıca her kort, ismini aldığı oyunun ruhuna ve bazen de o oyunla aynı amaca uygun minik oyunlarla dolu. Örneğin Sonic'in oyunlarında (bu oyunları diğer karakterlerle de oynayabiliyorsunuz) amaç halkaları toplamak. Her mini oyunda bir şekilde tenis topu ve raketi kullanıyoruz, bazen boyalı toplarla grafiti yapıyoruz (*Jet Set Radio*), bazen büyük topları kapılardan geçirebilmek için (*Super Monkey Ball*) onlara tenis topu fırlatıyoruz vb. Bu mini oyunlar her kort için farklılaşsa da, kendi içlerinde bir çeşitlilik yaratmaktan uzak. Her kortun bir ya da iki numarası var, geri kalanı varyasyonundan ibaret.

Dilersek Superstars moduna hiç girmeden de Sega kahramanlarıyla normal tenis maçları oynamamız mümkün ama niye böyle bir şey dileyelim ki? Zirâ herhangi bir zorluk seviyesinde neredeyse hiçbir mücadele içermeyen, vuruşların çok kısıtlı, taktiklerinse rakibi sağa sola koşturmaktan ibaret olduğu oynanış Sega kahramanlarının ve özel yeteneklerinin ötesinde bir şey sunmuyor. Ayaklarının altındaki "Superstarmetre"lerin dolmasıyla aktive edilebilen bu hareketler güzel.

Oyunun grafikleri oldukça şirin, kortların tasarımı da oyun dünyalarına uygun olarak çeşitli ve renkliler. Ancak arka plan o kadar stabil ve o kadar moron biçimde dans eden yaratıklarla dolu ki aynı kortta arka arkaya farklı oyunlar oynamak çok sıkıcı oluyor. Moronca dans eden yaratıklara sinir olmamın en büyük sebebi ise hiç şüphesiz moron müzikler. Orijinal oyunlardan apartılan

1- **Kahramanlar süperstar yeteneklerini kullandıklarında böyle bir aydınlanma geliyor kendilerine.**

2- **İşte Space Channel 5 ve onun daimi popo sallayan kahramanı Pudding.**

bu müziklerin çoğu gerçekten pek fena, üstelik şarkıların çoğunu da "açmak" zorunda olduğumuz için oyunun başlarında her kort için tek bir şarkıyla yetinmek zorunda kalıyor, sesleri kapatıyoruz. Evet.

TENİS HEP SONIC'IN KAZANDIĞI BİR OYUNDUR

Yüzden fazla challenge, *Sonic the Hedgehog, Nights, Super Monkey Ball, Space Channel 5, Jet Set Radio* gibi çok bilinen 14 tane oyun evreni ve hepsini birleştirecek bir tenis raketi… Eğer yukarıda belirttiğim azınlığa dahilseniz, bir de üstüne yaşınız biraz küçükse, bu oyun hayatınızın oyunu olabilir. Verdiğim puanı 10'la çarpın (oha 65?). Geri kalanlar panik yapmadan sonraki sayfaya geçsin.



Kauçuk sahalarda görmek istemediğimiz hareketler bunlar... O arkadaki tip ne öyle?

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Sega kahramanları
+ Eğlenceli mini oyunlar

- Tenis oynanışı çok yavan
- Çok kolay
- Müzikler sinir bozucu
- Çok tekrar ediyor

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★☆☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Tenise ve Sega'ya aynı anda aşık değilseniz burada ne arıyorsunuz?

6.5



> **Tür:** Spor > **Yapım:** Sumo Digital > **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat (180 YTL) > **Yaş Sınırı:** 7+ > **Oyuncu Sayısı:** 1-4 > **Web Sitesi:** http://tinyurl.com/64cm2q



BUNU MUTLAKA YAPIN!

Oyunda sık sık jet uçaklarıyla belaya girecek başınız. Acemilik döneminizde pek yetişemeseniz de, zırhınızı biraz geliştirdikten sonra jetlerle yarışmaya hazırsınız. Oyunun yaratamadığı epik sahneleri, dar vadilerde yapay zekânın kuyruğunu kovalayarak kendiniz yaratabilirsiniz.

IRON MAN

PS3 ALDIRTMAYACAK OYUNLAR: BÖLÜM 37 -KAAN ALKIN

Etrafımdaki herkesten "Bugüne kadar yapılmış en iyi Marvel filmi" yorumlarını duyuyorum ama Iron Man'in filmini hala görmedim. DVD'ye düşene kadar da göreceğim şüpheli (sinema salonları pek içimi açmıyor da) ama filmle aynı günlerde piyasaya çıkan oyununu yeterince oynadım ve "bugüne kadar yapılmış en iyi Marvel oyunu" olmadığına eminim.

Süper kahraman oyunlarında karakterimiz genellikle cüssesine yakışmayan dezavantajlara sahiptir ve bu durum can sıkar. Demir Adam ise karşımıza olabildiğince özgür bir şekilde çıkıyor ve ben nihayet iyi bir film oyunu bulduğumu umarak başlıyorum oynamaya. Gayet öz ve sıkıcı eğitim bölümünü hızla tamamladıktan sonra, ana görevlere pek takılmadan özgürce uçmaya başlıyorum. İlk izlenimim oyunun grafiklerinin PS3 standartlarının oldukça gerisinde kaldığı yönünde. Yapımcı ekip tüm dikkatini Demir Adam'ın zırhına ve uçma kabiliyetine odaklamış gibi görünüyor. Nitekim grafikler gibi harita tasarımları da arada kaynayıp gitmiş. Gerçi bu konuda yapımcıların derdini anlayabiliyorum, sürekli uçuyor olacağımızı göz önünde bulundurarak, hareket alanımızı olabildiğince geniş tutacak haritalar tasarlamayı tercih etmişler. Dolayısıyla da yüzde 90'ı atmosferden ve diğer katmanlardan oluşan haritalar çıkmış ortaya.

AKLI BİN FEET HAVADA

Madem oyunun zirvesi gökyüzü, o halde ben de durumu kabul edip uçmaya odaklanırım. Karakterimizi ayakları yerde değilken kontrol etmek gayet kolay. Havada asılı kalabilir ya da istersek hız manyağı yapabiliriz kendimizi. Kendi evreninin kuralları dahilinde gayet mantıklı bir şekilde hareket eden Demir Adam'ın zırhı da yaptıklarımıza tepki veriyor üstelik. Filmden aldığınız tatla kıyaslanabilir mi bilmiyorum ama oyundaki uçuş zevkine diyecek yok.

Gökyüzüne iyice alıştıktan sonra çeşitli atraksiyonlara girmeye başlayabiliriz. Üstümüze gelen roketleri tutup geri fırlatabilir, birtakım akrobasi numaralarıyla silahlara hedef olmaktan kurtulabiliriz. Bölümleri tamamladıkça kazandığımız milyon dolarlarıysa, aç insanları doyurmaya ya da kanser araştırmalarına falan değil, açılan yeni geliştirmelere yatırarak zırhımızı daha hızlı ve daha güçlü bir hale getiriyoruz (dünyayı böyle mi kurtaracağız gerçekten?). Yapabildiğimiz hareketlere pek katkısı olmayan bu yeni modifikasyonlar hızımızı, zırhımızı ve silahlarımızın gücünü artırıyor. Oyun sırasında zırhımızın tükenmek bilmeyen enerjisini silah, itici, yaşam desteği gibi noktalara odaklayabiliyor ve seçtiğimiz o özelliği daha verimli kullanabiliyoruz.

TEK KİŞİLİK ORDU

Fakat tüm bu uçup kaçma numaraları bizi sadece bir iki saat oyalamaya yetiyor. Fazla esnek nişan alma sistemi, uçarken çatışmanın güçlüğü, çok kolay bir oyun gibi başlayıp bir noktadan sonra oyuncuyu cezalandırırcasına zorlaşması, dandik ve ruhsuz ara videoları derken bir bakıyorsunuz ki Iron Man uçarak uzaklaşmak isteyeceğiniz bir oyun haline gelmiş. Oyunu sabırla oynayacak ve bana inat olsun diye zevk alacak olanlarınız, oynama süresini artırmak için bitirdiğiniz bölümleri "One Man Army" modunda ("şu kadder düşmaaan, bu kadder zammaaan, temizle hemaan" modu) oynayabilir ve çizgi romanlardan hatırlayacağınız dört farklı zırha ulaşabilirsiniz. Ama benim fikrimi biliyorsunuz; ulaşmasanız da olur.

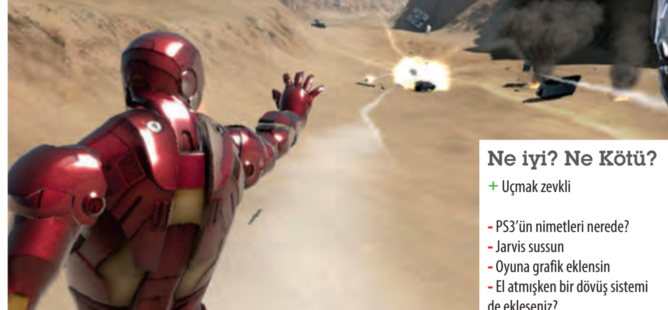
Demir Adam kısa süreliğine eğlendirse de oynadıkça PS3'e de harcadığınız vakte de yazık olduğunu fark edeceksiniz. Bir elinde Havok motoru, bir elinde PS3, kolunun altında da taş gibi Iron Man lisansı, sen hala "bakın uçabiliyorum" derdindesin. Yakışmadı Sega.





1- Roketleri yakalayıp geri fırlatabiliyoruz, hatta tankların kafalarını, helikopterlerin kuyruklarını da koparabiliyoruz.

2- Gelmiş geçmiş en suratsız süper kahramansın valla Demirciğim...



Uçarken çarpışmak pek kolay değil. Kartal-Pendik minibüsü tadında dur kalklar daha mantıklı ve kullanışlı.

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Uçmak zevkli

- PS3'ün nimetleri nerede?
- Jarvis sussun
- Oyuna grafik eklensin
- El atmışken bir dövüş sistemi de ekleseniz?

SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Ses ve Müzik	★☆☆☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★☆☆☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Demir Adam'ı bir iki kez uçurduktan sonra bizzat siz hızla başka oyunlara doğru uçacaksınız.

4.0

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Aksiyon > **Yapımcı:** Secret Level > **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat (170 YTL) > **Yaş Sınırı:** 13+ > **Oyuncu Sayısı:** 1 > **Web:** ironmanthegame.marvel.com

Kıpırdama! Gears of War Çakmalarıyla Mücadele Merkezi'nden geliyoruz. Tutuklusunuz!

darkSector

SENİ BİR YERDEN TANIYORUM AMA... -ALİ SEZGİN

Oyunlar ikiye ayrılır (daha önce oyunları beşe, altıya ve hatta 100'e ayırdığım yazılarıma aldırmayınız efendim). Orijinal bir konsepti olanlar ve bu konseptleri birleştirip kullananlar. Dark Sector ise ikinci gruptan bir oyun. Heavenly Sword'un ok sistemi, Resident Evil'ın kamerası, Gears of War'un siper sistemi derken ortaya çıkan karışım ne kadar yenilebilir olmuş, göreceğiz.

Oyunda bir CIA tetikçisi olan Hayden Tenno'yu canladırıyoruz. Kahramanımız sinirlerinin acıyı iletmesini engelleyen bir hastalığa yakalanmış. Yani oyun boyunca "bu adam hiç mi ah uh demez" temelli sorularınızı buradan yakabilirsiniz. Hayden kendisine verilen görevlerden birinde bir virüse maruz kalıyor ve sağ kolu istediği zaman Glaive adı verilen bir silah yaratmasını sağlayan enteresan bir mutasyona uğruyor. Bu noktadan itibaren hem virüse karşı bir çare bulmaya hem de yaratılan bütün bir biyolojik çöplüğü yoketmeye adıyor kendisini.

MUTASYON İÇİN KOLU ÇEVİRİNİZ

Dark Sector'ün hikayesi tahmin edebileceğiniz üzere Hayden ve mutant kolu etrafında geçiyor. Mutasyon sayesinde çeşitli özellikler kazanan karakterimiz, bu yetenekleri mümkün olan en etkili şekilde kullanmak konusunda hayli başarılı. Glaive'i yönetmek için tıpkı Heavenly Sword'da olduğu gibi kontrol cihazını sağa sola yatırmanız yetiyor. Bu arada mutasyon vücudunuzu ele geçirdikçe, görünmezlik ve kalkan yaratma özellikleri de kazanıyorsunuz. Her ne kadar Heavenly Sword ve Gears of War'dan önemli elementler kullanılmış olsa da Dark Sector bana Resident Evil 4'ün farklı bir sürümünü oynadığım hissini verdi. Ortada yine insanları canavara dönüştüren bir virüs ve tüm bedeni teslim olmadan bu virüsten kurtulmaya çalışan bir kahraman var. Ortam öyle bir Resi4 ki bölümler arasında alışveriş yapabildiğimiz tüccar arkadaş bile yüzü karartılarak oyuna eklenmiş.

Bütün bunları bir kenara bırakalım. Elbette bir oyunun iyi olması için ille de tüm öğelerinin orijinal olması gerekmiyor. Önemli olan, yapımcıların ellerindekileri iyi kullanabilmeleri. Dark Sector de kredisini orijinal bir proje olmamasından değil ama diğer oyunlardan aldığı özellikleri o kadar da iyi kullanamamasından kaybediyor. Örneğin RE4'ün omuz üstü kamerasının bu derece hareketli düşmanlara ve açık alanlara sahip bir oyun için değil, dar koridorlar ve hantal zombiler için tasarlandığı açıkçası belli oluyor. Oyundaki siper alma sistemi Gears of War ile birebir aynı olsa da, rakiplerinizin sayıca çok fazla olması ve neredeyse hiç ara vermeden ateş etmeleri, siper almayı bir eğlence olmaktan çıkartıp zorunluluk haline getiriyor.

TANK, BANA EN YAKIN ÇIKIŞI BUL, LÜTFEN!

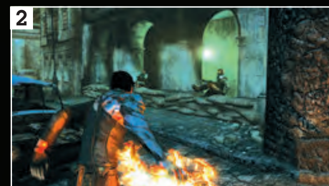
Şu ana kadar anlattığım her şeyiyle ortalama bir oyun Dark Sector ve ne yazık ki grafiklerle sesler de bu kelimeden fazlasını hak etmiyor. Bölüm tasarımları ve görseller güzel planlanmış olsalar da oyundaki dengesizlik burayı da vurmuş. Saatlerce inceleyebileceğiniz sayısız objeyle dolu, detaya boğulmuş sanat harikası bir alanın hemen bir kapı ötesinde neredeyse bomboş ve düşük kaliteli dokularla karşılaşmak hiç de hoş değil. Seslendirmeler ve diyaloglar nispetten güzel olsa da, özellikle çatışma efeklerinde kullanılan, anlam veremediğim boğuk sesler yüzünden bir türlü oyunun havasına giremiyor insan.

Dark Sector örnek aldığı oyunların aksine kendine ait bir atmosferi olmayan, oyun boyunca eklenen yeni özelliklere rağmen bir noktadan sonra tansiyonunu ve oyuncuyu kaybeden bir yapım olmuş. Bu kadar olumsuz özelliği varken normalde tavsiye etmezdim ama şu dört beş aydır yaşadığımız oyun kuraklığını da göz önüne alınca, "hiç yoktan iyidir" diyebilirim. Aksiyon oyunlarına açsanız bu ortada kalmış garip oyuna göz atmayı düşünebilirsiniz.

1- "Benimle Buzda Dans'a katılır mısınız? HAYDE HOPPAAA!"

2- Ateş almaya mı geliyorsun genç?


1


2

> Yapım: Digital Extremes > Dağıtım: D3 Publisher of America > Türkiye Dağıtıcısı: Yok > Yaş Sınırı: 17+ > Web Sitesi: www.darksector.com

Ne iyi? Ne Kötü?

+Eğlenceli ilk üç saat
+İlginç ana karakter ve senaryo

-Atmosfer sarmıyor -İkinci sınıf grafikler
-Sinir bozan kamera sistemi

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Çorbaya dönmüş bir oyun Dark Sector. İlk başta verdiği tat fena olmasa da uzun süre içilecek bir çorba değil.

7.3





Fifa Street 3

BUNU MUTLAKA YAPIN!

EA özellikle son dönemde sunduğu kaliteli online oyun servisine FIFA Street'i de eklemeyi unutmamış. Özellikle her firmanın kendi bağımsız oyun servisini kullanması yüzünden doğru dürüst online oynanamayan PS3'te FIFA Street 3 neredeyse hiç gecikme sorunu çıkartmayışıyla övgüyü hak ediyor. Eğer benim gibi futboldan hazzetmeyen bir arkadaş grubuna sahipseniz, değişik seçeneklerle dolu çoklu oyuncu modunu kesinlikle es geçmemelisiniz. En son FIFA 97'de gördüğümüz kendi takımımızı yaratabilme özelliği de FIFA Street 3'le geri dönmüş. Hakan Şükür (neden bu kadar seviyorum bu adamı bilmiyorum), Ronaldinho ve Kaka'lı kadromla, milletin rüya takımlarını ezmek büyük bir eğlenceydi.

LÜTFEN AMCA, TOPUMUZU PATLATMA -ALİ SEZGİN

Küçüklüğümü, bırakın futbol sahaları, top oynanabilecek düzgün bir arazi bile bulunmayan büyük şehirlerden birinde geçirmediğim için kendimi şanslı sayıyorum. "Normal sahalarda göremeyeceğiniz, sahaya dalan arabaların, topu çalan hırsız çocukların ve kaçan topları kesen amcaların" olduğu bu sahalar belki de beni ben yapan önemli etmenlerden biri olmuştur. O zamanlar şişko değildi Ronaldo, Hakan Şükür'ün yanında Saffet Sancaklı vardı, Bülent Korkmaz henüz saç ektirmemişti. Doğrusu bunların hiçbiri de umrumuzda değildi. Futbol bizim için şu an olduğu gibi trilyonluk transferlerden değil, iki taşın arkasında kalan okul duvarından ibaretti.

BEN-RONALDINHO, SİZ HEPİNİZ!

Aklınıza çocukluk günleriniz geldi, değil mi? Şimdi o top oynadığınız araziye Ronaldinho ve Rooney'nin girip, sizi tekme tokat sahadan kovduğunu hayal edin. FIFA Street 3 tamamen bu fikre dayanıyor. Yeşil sahalarda gördüğümüz futbolcular kumsal, apartman, gemi güvertesi gibi alakasız bölümlerde beşerli iki takımdan maç yapıyorlar. Pek güzel. Ama oyunu oynamaya başladığınızda aklınıza gelecek ilk soru, *Team Fortess 2* karakterlerinin neden futbol oynadığı olacak. EA Valve'ın Cel-shade karakterlerini haddinden fazla beğenmiş olacak ki *Facebreaker* ve *Battlefield*'la yetinmeyip, FIFA Street 3'ün de bölüm ve karakter tasarımlarında *TF2*'den fazlasıyla esinlenmiş. Doğruya doğru, FIFA Street yeni haliyle eski gerçekçi modellerin bulunduğu FIFA Street'lere göre çok daha eğlenceli ve canlı duruyor. Zaten Hakan Şükür'ün bile topla Jackie Chan misali parendeler attığı bir oyundan gerçekçilik beklemenin de fazla bir manası yok.

Aralarında Türkiye'nin de bulunduğu 19 ülke takımı ve sallama isimlere sahip kulüpler arasından birini seçtikten hemen sonra karşımıza oyuncu seçme ekranı geliyor. Her oyuncunun yetenekleri farklı ve takımınızı bu özelliklere göre dengelemezseniz özellikle çevrimiçi maçlarda oldukça zorlanacağınızı söyleyebilirim. Örneğin rakibiniz adam geçmede oldukça başarılı olan üç *Trickster* (cambaz diyeyim ben buna) futbolcuyla sahaya çıkıyorsa, karşılarına defansta adam geçirmeyen *Enforcer*'ları koymanız mantıklı olacaktır. Ne olursa olsun takımınızda her zaman bir oyun kurucu ve Trickster olması çoğu zaman oyunu kilitlenmekten kurtarmaya yetiyor.

HAREKET VE BEREKET

FIFA Street 3'ü oynamaksa gayet basit. Topla mümkün olduğunca çok hareket yaparak gol atmaya çalışıyoruz. Ne kadar çok hareket yaparsak, belirli bir süre için yeteneklerimizi artıran *Gamebreak* barı o kadar doluyor ve sonunda gamebreaker bonusu kazanmış oluyoruz. Rakibimizin Gamebreaker açması durumunda ise topu çaldıktan sonra mümkün olduğunca çok hareket yaparak barın daha hızlı azalmasını sağlayabiliyoruz. Kulağa karışık gelmesine bakmayın, en fazla 4-5 oyundan sonra hem hareketlere hem de değişik oyun sistemine alışacak ve eğlenmeye başlayacaksınız. Tek sorun, oyunu tek başınıza oynamanız durumunda altıncı maçtan sonra çabucak sıkmaya başlaması.

Tek başınıza oynarken oldukça kısa ömürlü olmasına rağmen FIFA Street 3, Electornic Arts'ın sağladığı düzgün çoklu oyuncu desteği sayesinde göz atmaya değer hale geliyor. Atari salonlarında bizlere günlerimizi harcatan *Slam Dunk*'ın tadını veremiyor, orası ayrı. Ama değişik ve gerçekçilikten uzak bir spor oyunu arayanlar için makul bir seçenek olmayı başarıyor. Son olarak, İstasyon Caddesi'nde topumu kesen gözlüklü yaşlı amca sözüm sana: İntikamım acı olacak!





1- "Çaktırmayın ben de Scout'um, üzerimdeki de ayakkabı boyası."

2- Bu röveşataya gelene kadar ne hareketler yapıldı bir bilseniz...



"Heavy Weapons Guy olarak iyi para kazanamayınca Gattuso olmaya karar verdim."

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Şirin TF2 grafikleri
+ Kusursuz online modu
+ Kimse topu kesmiyor

- Sahaların büyük farkları yok
- Türk futbolcular hiç olmamış
- Tek başınıza çabuk sıkıyor
- Ritme dayalı müzikler sinir bozucu

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★☆☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Ronaldinho ve Hakan Şükür'ü halı sahada taklalar attırarak paslaştırmak gibi fantezileriniz varsa denemelisiniz.

7.0



>**Yapım**: EA Canada >**Dağıtım**: EA >**Türkiye Dağıtıcısı**: Aral İthalat (140 YTL) >**Yaş Sınırı**: 3+ >**Web Sitesi**: www.fifastreet3.com

VIKING BATTLE FOR ASGARD

BİZ VALHALLA'YI KURTARINCA O DA BİZİ KURTARACAK MI?

-KAAN ALKIN

Işık tanrıçasının emrine itaat etmeliydi Skarin. Cehennemin kapıları açılmış, ölüler ordusu istilaya başlamıştı. Tuuu, daha yeni başlamıştım anlatmaya ama senaryo bu kadar, hikâye bitti. "Az çoktur" insanıysanız bir sorun yok elbette ortada. Viking'iz, emir altındayız, cehennemin ordusu geliyor, alayını keseriz.

Viking teması her nedense gençliğimde olduğu kadar iyi işlenemiyor son yıllarda. Ya da ben Vikingleri doğru düzgün işleyen her türlü yapımı bir şekilde ıskaladım. Tarihi ve mitolojisiyle aslında muhteşem bir tesis sunan Vikingler neden harcanıyor bilemiyorum ama yapılanları görseler hepimizi doğrarlardı muhtemelen. İlk paragrafta özetlediğimi sandığınız, aslında tamamını aktardığım senaryo oyun boyunca da aynı netlikle aktarılmaya devam ediyor ve oldukça kısa olan ara sahnelerle fikir sahibi olmamız bekleniyor.

Oyuna başladığınız köy ortamında biraz dolanın, burnunuza tatlı bir RYO kokusu gelecek. Etrafta muhabbet edebileceğiniz karakterler ve kendi halinde hayatına devam eden köy ahalisi var, bir süreliğine bu güvenli ve sıcak havayı soluyun. Birazdan ahalinin pek bir işlevi olmadığını fark edecek ve ilk görevlerinizi alarak köyü acilen terk edeceksiniz. Böylece cehennemin ordularına karşı savaşınız başlayacak.

NEREDESİN ERIC THE VIKING GÖZÜM

Viking'in atmosfer, sunum gibi kusurları göz çıkaran cinsten. Ancak oyunun daha ilk videosunu gördüğümde bana yine Creative Assembly'nin elinden çıkan ve *Total War* motoruyla yapılan *Spartan*'ı hatırlattı. *Spartan* da senaryo bakımında kıt ancak iyi bir hack&slash oyunuydu. Benim de tüm beklentim buydu zaten; zevkle önüme geleni kesip biçmek. Gerçekten de dövüş sistemi beklediğim gibi çıktı. Savun, saldır, kombo yap, zamanla geliştirebildiğin büyüleri kullan. İlk girdiğim çarpışmalarda "tamam, olay budur, çok yaşa *Spartan*!" dedim. Ancak oyun biraz ilerlemeye, çarpışmaların boyutu büyümeye başlayınca işin rengi de değişmeye başladı. Vurduğumuzu devirdiğimiz ataklar yaptığımız da oluyor ama sayı üstünlüğüne karşı yapabileceklerimiz sınırlı. Daha doğrusu göğüs göğüse çarpışma şansı bulamıyoruz. Yapay zekâ sürekli aynı şekilde hareket etse de, tam birini karpuz gibi yarmak için baltayı kaldırdığınız anda kalabalıktan biri kafanıza indiriveriyor bir tane. O bir taneyi yedikten sonra da hızla iş işten geçiveriyor. *Spartan*'da olduğu gibi kalabalığı yarmak için yapabileceğimiz hareketler yine var ama bu hareketlerin etki alanı biraz dar kalıyor. Bu yüzden kaosa son verme yöntemimiz bu hareketler olamıyor. Düşmanı topluca temizlemenin tek yolu, sürekli savunmada kalıp her fırsatta büyülerinizi kullanmak. Çarpışmak yerine savunmak zorunda kaldığım ve sürekli aynı taktikle oynadığım bir oyunu doğrusu ne hacklerim, ne slashlerim. Kısa sürede kalkarım başından yani.

Oyunun görev yapısı da kendini tekrar eden cinsten. Gizlenerek ilerlediğimiz, düşmanı sessizce temizlemek zorunda olduğumuz birkaç görevi saymazsak, bütün olay girip herkesi temizlemekten ibaret. Ara videolarla doğru dürüst desteklenmediği için senaryo zaten güme gitmişti, görevlerde de bir yaratıcılık yok. E ne işimiz var burada o zaman? Haritada hızlı bir şekilde seyahat etmemizi sağlayan portallardan birine girip *Spartan*'a ışınlanmak istiyorum… Ama galiba çok şey istiyorum.

Sağda solda kartpostal güzelliğinde manzaralar yakalamak mümkün ama oyunun grafikleri de maalesef PS3 standartlarının oldukça altında kalıyor. Sonuçta orta halli grafikler, aklını kaçırmış kamerayla birleştiğinde ortaya Göktuğ'un hıyarlı ekmeği tadında bir şey çıkıyor. Seslendirme ve müzikler hakkında ise bir şey söylememe gerek yok, kendilerinden bahsedilmesini istemiyorlar çünkü. En iyisi siz dişinizi biraz daha sıkın, PS3 oyunları adam olmaya başladı. Bomba gibi inecekler yakında.

1- Minyon bünyemle otların arasına saklanmaya çalışıyorum.

2- Belki sadece sevgiyle kucaklamak istiyor. Niye korkuyorsun ki?

Boşa harcamayın böyle güzel temaları, üzülüyorum gerçekten.

Ne iyi? Ne Kötü?

+Onu bunu keserek bir iki saat eğlenebilirsiniz

-Spartan'ı mumla aratıyor
-Viking temasına yazık edilmiş
-Görev çeşitliliği yok
-Hack&slash işinde acemiyiz galiba?

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★☆☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

God of War oynayın mesela, sonra Heavenly Sword var, onu deneyin. Nostalji yapın Spartan oynayın…

4.9



> **Tür:** Aksiyon > **Yapımcı:** Creative Assembly > **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat (180 YTL) > **Yaş Sınırı:** 17+ > **Oyuncu Sayısı:** 1 > **Web:** web.sega-europe.com/vikir

ADVANCE WARS™ DARK CONFLICT



Oyunda saldırı sırasında bu tür animasyonlar gösteriliyor.

KİM DEMİŞ STRATEJİYİ ELLE TUTAMAZSINIZ DİYE? - MERT HAKKI BİNGÖL

Nintendo DS'in dokunmatik ekranı söz konusu olduğunda iki oyun türü var ki cuk oturuyor bu konsepte: Adventure ve strateji. Advance Wars serisinin DS'te yeniden karşımıza çıkan bu yeni oyunu, sıra tabanlı strateji türünün en iyi örneklerinden biri olmaya aday. Abartıyor muyum? Kesinlikle hayır.

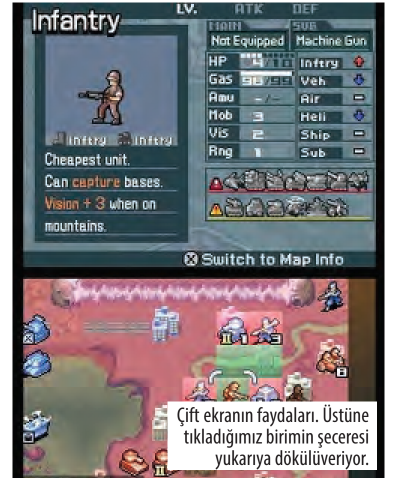
Bir kere öncelikle oyunu serinin önceki sürümlerinden ayıran çok önemli bir fark var; daha oyunu açar açmaz kendini hissettirmeye başlayan karanlık ve depresif hava. Her AW oyununda yer alan esprili diyaloglar dozajı çok azaltılarak Day of Ruin'e de eklenmiş ama oyunun geneline o çizgi film tarzı renkli grafikler değil, karanlık ve kasvetli bir ortam hakim. Oyunun senaryosu da herhangi bir kaliteli strateji oyununu aratmayacak kadar başarılı.

AW:DOF aslında klasik bir sıra tabanlı strateji. Yani elimizde tanklarımız, askerlerimiz, uçaklarımız var, karşımızda da düşmanımız. Amaç her bölümün başında verilen görevi yerine getirmek. Peki nedir Advance Wars'u güzel ve farklı kılan? Bir kere bir taşınabilir sistemde bu kadar kompleks bir strateji oyununu oynayabilmek gerçekten keyif verici. Dokunmatik ekranın da büyük bir kullanım kolaylığı sağladığını söyleyebilirim. Yapay zeka oldukça başarılı, rakibiniz hiç ummadığınız anda hiç ummadığınız kararlar verebiliyor. Siz de oynarken doğal zekanızı(!) tırnaklamak zorunda kalıyorsunuz çünkü oyun boyunca zemin şartlarından araçların kullandığı yakıt türüne kadar birçok şeyi göz önünde bulundurmak gerekiyor. Ayrıca ana senaryo boyunca açılan çok sayıda yan görev de oyunun oynama süresini uzatıyor.

Advance Wars'un en güzel yanlarından biri de çok oyunculu sistemi. Lokalde dört kişiye kadar oynanan oyunun bir de online desteği bulunuyor. Online'da sevgili friend code'umuz yine karşımıza çıksa da bu sefer büyük bir sürprizle karşılaşıyoruz: **Sesli sohbet.** Ağlamak istiyorum sayın seyirciler desem çok mu klişe olur? Her ne kadar ses kalitesi düşük olsa da bayağı rahat bir iletişim söz konusu.

Eğer bir oyuna ayıracak haftalarınız varsa ve bir strateji hastasıysanız bugün yapacağınız ilk iş Advance Wars'u bir şekilde bulup oynamak olsun.

Bir mobil sistemde bulabileceğiniz en iyi strateji... Vallaha bak. **8.6**



Çift ekranın faydaları. Üstüne tıkladığımız birimin şeceresi yukarıya dökülüveriyor.

> **Tür:** Strateji > **Yapım:** Intelligent Systems > **Türkiye dağıtıcısı:** Nortec Eurasia (99 YTL) > **Yaş Sınırı:** 10 > **Web Sitesi:** advancewars.com

NARUTO NINJA DESTINY

KADERİMDE NİNCA OLMAK VARMIŞ, NEYLEYİM - MERT HAKKI BİNGÖL


Acımadı kiii....

Bu ay Naruto hayranlarına çalıştım resmen ama maalesef ne Wii oyununda ne de az sonra bahsedeceğin DS oyununda, serinin hayranlarına iyi haber getiremedim.

Naruto Ninja Destiny, Gamecube'deki *Naruto Clash Of Ninja* serisinin aynı temel özelliklerle NintendoDS'e aktarılmış hali. Yani öyle olması gerekiyordu. İlk bakışta üç boyutlu mekanlar ve cel shade grafik tarzı ile görünüşte bize "*Clash Of Ninja Portable*" imajını veriyor olsa da oyunu biraz kurcalamaya başlayınca eksiklikleri bir bir görmeye başlıyoruz.

Öncelikle grafikler hakkında ufak bir şey söylemek istiyorum. Pek çok kişi oyunun grafiklerini gayet başarılı bulsa da bence sadece vasatın üzerinde. Bir kere karakterlerin daha ayrıntılı işlenmiş olması gerekiyordu, ortalıkta parmakları olmayan pembe ayakların koşturmasını izlemek 2008 yılında pek hoş gelmiyor artık. Kaldı ki DS'in bundan çok daha fazlasına muktedir olduğu da bilinen bir gerçek. Oyun sırasında kimi sahnelerde yaşanan frame-drop'ları saymıyorum bile.

Oyunda seçebileceğimiz 16 karakter var. Oldukça iyi bir sayı. Bunların çoğu oyunun başında kilitli geliyor. Pek güzel, biz de oynar oynar açarız karakterleri değil mi? Değil. Yav oyunun hikaye modunu bitirdim, topu topu iki karakter açıldı. Ne yapmamı istiyorsunuz ey yapımcılar, yalvarayım mı? Oyunun savaş sisteminin neredeyse tamamen jutsu'ya dayandırılmış olması da işin biraz kolayına kaçmak olmuş. En ağır komboları yerken bile yer değiştirebiliyoruz pat diye. Olur mu hiç öyle şey?

Oyundaki çok acayip bir başka mevzu da save sistemi. Yeni bir chapter'a başladınız ve oyunu kaydetmek istiyorsunuz diyelim. Yok öyle çat çut kaydetmek. Paşa paşa bitireceksin chapter'ı diyor oyun, delikanlı olacaksın. Sık sık oyunu durdurup NintendoDS'inizi uyku modunda bırakmak zorunda kalıyorsunuz, ta ki bölüm bitip oyunu kaydettikten sonra derin bir oh çekene kadar.

Ne Wii ne de DS'teki Naruto bence serinin hayranlarını tatmin edecek düzeyde değil. Siz iyisi mi takın Gamecube diskinizi, eski *Clash Of Ninja*'ların keyfini çıkarın.

İlk denemen olduğu için gidiş yolundan puan veriyorum Tomy. Bir daha olmasın (Ahmet Vardar mode). **6.8**



Naruto The Hashmethli

> **Tür:** Dövüş > **Yapım:** Tomy > **Türkiye dağıtıcısı:** Nortec Eurasia (99 YTL) > **Yaş Sınırı:** 12+ > **Web Sitesi:** www.narutonintendogames.com



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

PARANOYAYA DOĞRU

Birbirlerinden yalnız beş ışık yılı uzaklıktaki iki online oyuncusu:

Oyunu yüklüyorum, yamalarını çekiyorum, kullanıcı bilgilerimi girerek oyuna başlıyorum.
Oyunu yüklüyorum, yamaları ve güncel modları çekiyorum, internet tarayıcısından tanımlama dosyalarını siliyorum. Eklentileri anti-spy ve anti-virüs programlarıyla tarıyorum. Bir metin dosyasına kullanıcı bilgilerimin bir kısmını yazarak sonuna alakasız karakterler ekliyorum, Windows ekran klavyesini açıp pencere modunda oyuna giriyorum. Metin dosyasından kullanıcı bilgilerimi kopyaladıktan sonra alakasız karakteri silerek eksik bölümü ekran klavyesinden giriyorum. Oyuna girdikten az sonra düşüyorum. Tekrar girmeyi deniyorum, fakat faydasız. Arkadaşlardan karakterin banka-AH önünde koşturduğunu öğreniyorum. GM'lere hacker haberi salınıyor. Benden çalınan hesabım ancak 1–2 gün sonra kontrol amacıyla kapanıyor. Artık bankam boş, karakterim çıplak. Öfkemi sözlerle ifade edemiyorum. Bundan sonra kaybettiklerimi geri almaya çalışacağım yeni bir stres dönemi başlıyor.

Yukarıdaki oyuncu eğlenmek için para ödemesine rağmen stres ve çile çeken biri, gittikçe paranoyaya sürüklenen oyunculardan bir diğeri. Bir çözüm bulunmazsa oyunlarına veda edecek insanlardan biri…



DEVASA ÖYLE OLMAZ, BÖYLE OLUR

Bu ay online haberlerin çoğunu beklemeye çok erkenden başladığım kıymetlims, canısı, çatal karam Warhammer 40K Online'ıma ayıracağım. Az ama heyecan verici bilgilerim var. W40K Online, geçtiği bilim kurgu evreni nedeniyle savaş yapısı günümüz devasa online'larından farklı olacak. Yapımcı Vigil Games'in proje lideri Joe Madureira'nın geçen ay PC Gamer'a verdiği röportajda oyunda ağırlığı menzilli silahların alacağını, savaşların taktiksel ve oldukça şiddetli olacağını belirtiyor. Oyun 41.milenyumda (Horus Heresy sonrasında) geçecek. Evreni yakından takip edenler adım attıkları her alanda Warhammer 40K tarihinin izlerini görecekler. Alien Temple ve Chaos Shrine gibi görkemli yapılar ve harabeler atmosferleriyle ilk gelenin siz olmadığınız duygusunu verecek. Oyunun ağırlığı uçsuz bucaksız alanlarda yapılan devasa meydan savaşlarından oluşacak. "Muazzam savaşlar" sözü anılıyor fakat W40K Online, oyuncuları grup oyunu için zorlamayacak. Çok sayıda PvP seçeneği ve grup görevlerinin yanı sıra detaylı tek kişilik görevlerin olacağı söyleniyor. Sanırım Age of Conan, tek kişilik görevlere verdiği önemle yeni bir dönem başlattı. Bunun dışında savaş araçlarının oyunda önemli yer tutacağından bahsediliyor. Irklar için henüz karar verilmemiş olsa da tüm ırkların oyunda bir şekilde yer alacağı ve sınıflar arası dengeyi bozacak seçeneklere yer verilmeyeceği belirtiliyor. Çıkış tarihi mi? İnanın biliyor olsam derginin kapağına 72'lik fontlarla yazardım.



KISA...KISA... KISA...KISA... KISA...KISA... KISA...KISA

• EA Mythic'in Warhammer Online proje şeflerinden Destin Bales'in verdiği bilgiye göre WO için bir açık beta test planlanmıyor. Bunun yerine, seçilecek oyuncularla kapalı betalar devam edecek. Oyunun önümüzdeki sonbaharda çıkması bekleniyor.

• Age of Conan'a olan ilgi oyunun çıkmasına çeyrek kala had safhaya ulaştı. Funcom'un verilerine göre oyunun betasına 1 milyon, e-bültenine ise 800 bin kişi başvurdu. Oyunun web sitesi ise Ocak'tan bu yana 5 milyon kez tıklandı. AoC, Türkiye'yi Burning Crusade'de olduğu gibi gece 11.00'de dükkan kapılarına döker mi bilemiyorum ama bizde de yoğun ilgi göreceğini söyleyebilirim.



ÜÇ PİKSELLİ BİR MEGABIT SENFONİ -YİĞİTCAN ERDOĞAN

Küçük bir çocuğun ilk adımlarını seyretmek gibi. Hükümran Senfoni Online hakkındaki düşüncelerimi toparlamaya çalışırken aklıma bu cümle geliyordu hep. Büyük şeyler için yaratılmış küçük bir çocuğun ilk adımlarıydı çünkü HSO, öyle hissediyordum tarayıcımda oyunun ismi her belirdiğinde. Önceleri oyunu yeterince oynamadığım için böyle duygusal yaklaştığımı düşünmüştüm. Öyle ya, nesnel niteliklerini görmem için bilgi gerekirdi. Şimdi oyunu yeterince oynamış biriyim ve şunu rahatlıkla söyleyebilirim: HS doğuyor ve ilk adımları sıra tabanlı. Evet, sıra tabanlı dedim ama bu aklınızda farklı düşünceler oluşturmasın. Oyunda sadece savaşlar sıra tabanlı ve *HoMaM* tarzında geçiyor, diğer her şey –sinir bozabilecek bir derecede- gerçek zamanlı.

TÜRKÜM, DOĞRUYUM, KOMUTANIM

Oyuna başladığınızda oyun sizden bir taraf seçmenizi istiyor. Tarafların temellerinde bir iki fark var ama genel olarak dengeli oldukları söylenebilir. Tarafınızı seçip oyuna başladığınızda ise nefis bir arayüz selamlıyor sizi. Söylemek zorundayım, oyunun arayüzü tarayıcımı kapatıp normal hayatıma döndüğümde oyun hakkında aklımda kalan pek çok şeyden en belirgini ve tarayıcımı tekrar açmak için beni itekleyen nedenlerin de en güçlülerinden biriydi. Ama en güçlü neden, arayüzün içinde gizliydi ve adı *oynanış* değildi. Adı "biz"di. Biz, Türkler. Önceden söyleyeyim, Türk tarihi ve devletlerinden beslenen onlarca Türkçe strateji oynadım, aynı şekilde Türkler tarafından başarıyla Türkçeye çevrilmiş yabancı stratejiler de yedi zamanımı. Ama hiçbiri bu kadar zarif işlenmiş Türk dokularına sahip değildi. Evren yabancı, taraflar yabancı ama hepsi bir şekilde tanıdık geliyor Hükümran Senfoni Online'da. Ve bu sizi oyunla daha fazla yakınlaştırıyor.

GERÇEK ZAMANLI ORKESTRA

Oyunda ilk başladığımızda bize verilen ana bina üzerinde ve ana binadan yaptığımız geliştirmelerle büyüttüğümüz bir uç beyliğini yönetiyoruz. İlk başta birkaç asker ve bir binadan başka hiçbir şey yok elimizde. Faremiz doğal olarak ilk geliştirmeyi yapmak için tıklamaya yeltendiğinde ise oyunla ilgili yadsınamaz bir gerçek karşılıyor bizi: Her şey ama her şey, gerçek zamanlı ilerliyor. Eğer oyun size bir binanın on dakikada hazırlanacağını söylüyorsa o bina on dakikada ayaklanıyor, eğer bir ünite beş dakikada yaratılacaksa üret tuşuna tıklamanızla ünitenin ilk nefesi arasında beş dakikadan fazla zaman geçmiyor. Tabii bu süre zarfında oyundan sıkılmamanız sağlanıyor, elinizdeki ordularınızın kontrolü hala sizde. Oyunda komutan diye geçen bir avatarınız var, bu avatarla eğitim alanları dışındaki savaş alanlarında çıktığınız savaşlarda tecrübe ve para kazanıyorsunuz. Parayı avatarınıza zırh, iksir gibi şeyler almak için kullanabiliyorsunuz. Ama yine de hem yukarıda bahsettiğim gerçek zamanlı yapım, hem de kaynak toplamanın zaman içerisinde kendiliğinden gelişmesi Hükümran Senfoni Online'ı boş zaman geçirmek için oynanan çerez bir oyun olmaktan çıkartıp, imparatorluğumuzu günler içerisinde kurduğumuz oturaklı bir oyun haline getiriyor.

Evet, belki de oyunu anlatmadan önce durup bir beklentilerinizin oluşturduğu fikri açıklığa kavuşturmalıydım. Eh başta yapmam gereken işi sonda yapayım bari: Elimizdeki oyun gayet sağlam ve piyasadaki rakiplerinden kat kat üstün bir strateji olmuş. *CyberNations*'tan beridir tarayıcı tabanlı stratejilere pek zaman ayırmıyordum, Hükümran Senfoni Online sağolsun, bu huyumu en ihtiyacım olan zamanda yerle bir etti. Eğer türle ilgileniyorsanız ve Hükümran Senfoni vaktiyle sizin de ağzınızın sularını akıttıysa, o büyük şeyler için sırada bekleyen bu küçük çocuğun ilk adımlarını zevkle takip edebilirsiniz. Sizi bilmem ama ben oyunu her açtığımda Ceidot'u ve onların azmini bir defa daha takdir ediyorum. Siz de oyunu oynayın, siz de edin (deterjan reklamı gibi oldu).

AMAN TANRIM! BU ÇOK STAR WARSY!

26 Nisan'da San Francisco'da yapılan zirvede, SWG yapımcı ekibi oyunun geleceği ile ilgili planlarından bahsetti. Genişleme paketi beklentilerimizden zaten çoktan vazgeçmiştik ama oyun genişlemeye devam ediyor. Chapter 10 ile oyuna eklenecek Meat Lump King Theme Park'ı ve görev serisi, daha düşük seviyedeki oyunculara hitap edecek. Daha büyük planlarsa Chapter 11 için. Droid Commander'ın boy göstereceği bu bölümde bizleri asıl heyecanlandıran "Hoth"un instance olarak oyunda yer alacağının açıklanması oldu. Hoth, şu anda oyunda bulunan "Heroic Defense of Mos Espa" (galaksi halkı arasında kısaca Tusken King) benzeri bir instance olarak karşımıza çıkacak. İşleyişi hakkında henüz bir bilgi yok ama Hoth Savaşı'nın AT-AT, Ion Cannon, Snow Speeder gibi klasikleriyle karşılaşacağımızı biliyoruz. Star Wars gibi bir instance'ımız olacak sonunda. Hadi hayırlısı.



EverQuest II
Rise of Kunark

GÖZÜMÜZ ARKADA KALMASIN - KAAN ALKIN

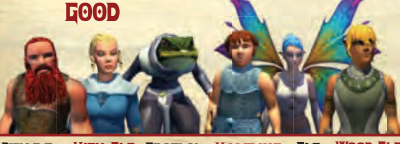
Oynadığım devasa online oyunlarla hayatıma sanal alternatifler getirmeye devam ediyorum. Bir yandan da bu kadar çok alternatif olmasına rağmen ülkemizde Devasa Online türünün *World of Warcraft*'tan fazlasını ifade etmediğini gördükçe üzülüyorum. Hal böyle olunca, Online bölümünden hazır iki sayfa çalmayı becermişken, ülkemizde pek geniş kitlelere hitap edemeyen Everquest 2'den bahsetmek istedim. Yazıda son genişleme paketi *Rise of Kunark*'a da ufaktan değineceğiz..



DIRGE CONJUROR COERCER BRUISER ASSASSIN BRIGAND BERSERKER ILLUSIONIST GUARDIAN FURY DEFILER

IRKLAR VE SINIFLAR

Everquest 2, ırk ve sınıf konularında oldukça zengin. 6 iyi, 6 tarafsız ve 7 kötü (evil) olmak üzere toplam 19 ırk bulunuyor. Seçtiğiniz tarafa göre seçebileceğiniz toplam sınıf sayısıysa 24. Oyunda yer alan Betrayal Quest serisini tamamlayarak taraf değiştirmeniz de mümkün (oldukça çileli bir süreç tabii). Seçtiğiniz tarafa göre oyuna başlayacağınız şehir de değişiyor. Tarafsız ırklardan birini seçmeniz durumunda hangi şehirde oyuna başlayacağınızı seçebiliyorsunuz. Seçtiğiniz şehre göre tarafınız belirleniyor.







SARNAK

RoK'un belki de beni en memnun eden yanı Sarnak ırkının eklenmesi oldu. Ejderha benzeri bir görüntüye ve yeteneklere sahip (ateş kusarım, acımam) Sarnaklar, Iksarların kara büyü kullanarak kendilerine hizmet etmeleri için yarattıkları bir ırk. Ancak beyinsiz köleler olmaktan çok uzak olan Sarnaklar, Iksar'a direniyor. Iksar'ın elinden kurtulmayı başaran bir kısım Sarnak, hayatta kalma mücadelesine Chardok şehrini kurarak başlıyor. Iksar'ın tüm saldırılarına rağmen ayakta kalmayı başarıyor ve sınırlarını Timorous Deep'e kadar genişletiyor.

Timorous Deep'te Sarnak bir karakter yaratmanın gerçekten değişik bir etkisi oldu üzerimde. Yeni bir bölgeye ilk girişimde yaşadığım o kaybolmuşluk duygusunu kesinlikle yaşamadım. Burada anlatılan hikaye çok daha rafine ve kolay takip edilebilir geldi bana. Karakterimi çok taze olmasına rağmen çok daha rahat sahiplendim. RP sunucusunda oynamanın da faydaları bunlar tabii.

SOE BULUŞLARI: ADVENTURE PACKS

Everquest 2 tarihi kutusundaki "Macera Paketleri" ibaresi size yabancı gelmiş olabilir. Adevnture Packs, SOE'nin oyuna yaptığı mini genişleme paketlerine verilen isim. Dijital olarak satın alabileceğiniz bu paketlerin fiyatları 4.99 dolarla 7.99 dolar arasında değişiyor. Bir seferlik bir ödeme karşılığı hem yeni bölgelere hem de oyun için özel eşyalara sahip olabiliyorsunuz. Rise of Kunark paketini 39.99 dolara satın alarak, daha önce çıkmış tüm genişleme ve macera paketlerine sahip olmanız mümkün.

DİLİM DİLİM EQ

İlk Everquest'in konu edindiği The Planes of Power hikayesinden 500 yıl sonrasını konu alan Everquest 2, aslında ana hikayeyi ve o zaman dilimini takip etmiyor. Onun yerine, ilk oyunun alternatif bir geleceğini anlatıyor. Oyun içinde bulacağınız kitapları inceleyerek iki oyunun hikayesini birbirine bağlayabiliyorsunuz.

Son 100 yılda Faydwer yerle bir edilmiş, Antonica Orklardan, Goblinlerden ve diğer Evil ırklardan nasibini almıştır. Antonica kıtası küçük adalara bölünmüştür ve artık Shattered Lands olarak anılmaktadır. Luclin Ayı da 15 yıl önce parçalanmış, Shattered Moon's ismini almıştır.

Everquest 2'de olaylar Age of Destiny adı verilen dönemde geçiyor. Queen Antonia tüm iyi ırklara kucak açarken, Overlord Lucan ise Qeynos'un istilası için karanlık ırkları bir araya getiriyor.

Everquest 2'nin alternatif bir geleceği konu alıyor olmasının en temel sebebi, Sony'nin ilk oyunu halen güncellemeye devam ediyor olması. Bu sayede ilk oyunu oynamaya devam eden oyuncuları, Everquest 2'ye geçmeye mecbur etmemiş oluyorlar. Aynı noktadan yola çıkan iki farklı oyunumuz ve iki farklı hikayemiz oluyor böylece.

RISE OF KUNARK

Everquest 2'nin en son genişleme paketi, oyuna Kunark kıtasını getiriyor. Anlaşılan, bir önceki genişleme paketiyle oyunun motoru üzerinde yapılan değişiklikler ve optimizasyonlar, yapımcı ekibin çok daha büyük alanlar tasarlamasına imkan veriyor. Çünkü Kunark ile gelen bölgeler boyut olarak daha önce gördüklerinizden çok daha büyük.

RoK'la birlikte seviye üst sınırı da 70'ten 80'e yükseliyor. Echoes of Faydwer'in aksine yüksek seviye oyunculara hitap eden yeni bölgeler arasında 1-20 seviye arası oyuncuların rahat rahat nefes alabileceği tek bölge Timorous Deep. RoK ile oyuna eklenen Sarnak ırkı da yaşamlarına bu bölgede başlıyorlar.

RoK'la birlikte epik silahlar tekrar boy gösteriyor. Tüm sınıflar için bir iki yeni oyuncağın eklenmesi hoş elbette. Epik silahların "Legendary" versiyonları grup görevleriyle elde edilebilirken, bu silahları "Fabled" yapabilmek için bol bol raid'e gitmek gerekiyor. Bu arada, raid'lere yayan gitmeyin diye çirkin mi çirkin ama bir o kadar da hızlı bir adet binek ekleniyor oyuna. Hayırlı olsun.

10 MADDEDE EN SEVDİĞİM

1- Sürekli yapılan güncellemeler ve eklemeler.

2- İnteraktif dünya. Kerra karakter gören fareler kaçışıyor, çok lafa tuttuğunuz NPC'ler "yeter be dengesiz" diyebiliyor, karakteriniz çevresinin farkında olduğu gibi çevre de karakterinizin varlığının farkında ve tepki veriyor.

3- Sesler ve seslendirmeler. Okumam için ekranı ıvır zıvırla doldurmak yerine derdini doğrudan anlatabiliyor NPC'ler. Voice Pack'leri indirmeyi unutmayın.

4- Collection sistemi. Belli kurallara bağlı değil. Sadece ekranda olan bitenle cidden ilgilenenler için.

5- Animasyonlar. Kimi oyunculara biraz ağırkanlı gelse de Everquest 2, dövüş esnasında sırf animasyonlara bakarak ne olup bittiğini anlayabildiğiniz nadir oyunlardan.

6- Ekibin gayreti. EQ2 geliştirici ekibinin bir tatili es geçtiği görülmemiştir. Ben kaçırdım ama yılbaşında dağıtılan kartoplarını saklayanlar hala eşek şakaları yapabiliyor.

7- Hemen her yerde oyuncuyu şaşırtması. Kaya zannettiğiniz şeyin bacağınızı ısırması ya da yanlışlıkla tıkladığınız bir nesnenin yol, su, görev olarak geri dönmesi.

8- Mentor sistemi. Sizden düşük seviyede bir karakterin akıl hocalığını üstlenebiliyor ve onun seviyesine düşerek görevlerini paylaşabiliyorsunuz.

9- Detaylar. EQ2'nin her yanından aklınıza asla gelmeyecek ve iki sayfaya kesinlikle sığmayacak sınırsız ayrıntı fışkırıyor.

10- GM desteği. Sunucuların başıboş bırakılmadığını, her an birilerinin olan biteni izliyor olduğunu biliyorsunuz EQ2 oynarken. Özel mesajlarda dahi olsa, ağır bir dille konuşuyorsanız kimsenin rapor etmesine hacet kalmadan uyarı alabilirsiniz.



YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

TELSİZİMİZDE PARAZİT YAPAN BİR ŞEYLER VAR. YOKSA... BU... YENİ OYUN SEZONUNUN İLK CIZIRTILARI MI!? EĞER ÖYLEYSE ARŞİVDE BİRİKEN OYUNLARI TEMİZLEMEK İÇİN FAZLA VAKİT KALMADI DEMEKTİR EY AHALİ, DAVRANIN!

FPS *(First Person Shooter)*



BIOSHOCK
PC, 360

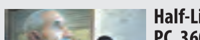
Kapitalizmin başkenti Rapture'a hoşgeldiniz. Küçük çocuklarınızı, özellikle de kızlarınızı kreşlerimize gönül rahatlığıyla bırakabilirsiniz. Leziz toniklerimizi denemek için alışveriş merkezimize mutlaka uğramalısınız. Tezgahtarlarımız biraz iri olmalarına rağmen, oldukça dost canlısıdırlar. Eğer ortalıkta koşuşturan balo maskeli tipler görürseniz de paniklemeyin, onlar şehrin sakinleri. Geri dönüş yolunda yıkılan ve yanan yerler görürseniz paniklemeyin... Bizi seçtiğiniz için teşekkür...teşekkür...teşekkür...



Crysis
PC
Sadece bir FPS olarak değil, bir oyun yapma aracı olarak da çok başarılı bir oyun Crysis. 1-2 yıl içinde hepimizin tüm detaylar açık oynayabileceğimiz bilgisayarları olacak inşallah.



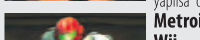
Brothers in Arms: Earned in Blood
PC, PS2
Call of Duty'nin yanında görmezden gelinmesi büyük bir kayıp olan BiA serisi, FPS'sini taktik soslu sevenlere göre. Siper almak ve takımınızı en iyi şekilde yönetmek zorundasınız.



Half-Life 2: Orange Box
PC, 360, PS3
Gordon Freeman'ın maceraları tek pakette! Half-Life 2, Episode 1, 2, Team Fortress 2, üstüne de şekerleme olarak Portal. Verdiğiniz parayı en çok hak eden oyun paketi.



Black
PS2
Her şeyin yıkıldığı, herkesin patladığı Black, Playstation 2'nin en iyi oyunlarından biri. "Keşke PlayStation 3'e de yapılsa" dedirtecek kadar iyi.



Metroid Prime 3 Corruption
Wii
Wii FPS türü için en ideal konsol ve Metroid de bunun en güzel kanıtı. Aslında tam bir FPS olmasa da, azıcık iltimas geçiyor ve onu da listeye alıyoruz.



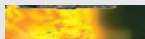
Unreal Tournament 3
PC, PS3, 360
Deathmatch oyunlarının en iyilerinden hala. Ama bir önceki oyunla biraz fazla mı benziyorlar ne?

STRATEJİ



PATAPON
PSP

Patapon'u bir strateji olarak buraya yazsak mı yazmasak mı karar veremeyecektik az daha. Savaş davullarıyla ritm tutarak, karşınıza çıkan orduları alt etmeye çalıştığınız bir strateji oyunu daha önce görmemiştik. Ancak, tek tek Patapon'larınızı geliştirmek, hangi tür Patapon üreteceğinizi belirlemek, doğru anda, doğru savaş ritmini girmek ve bir ordu yönetmek, ancak strateji oyunlarında görebileceğiniz bir şey. Müzikle stratejiyi birleştirmeyi başardığı için Patapon apayrı bir oyun.



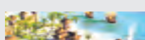
Sins of a Solar Empire
PC
Sins, ilk bakışta karmaşık görünse de, öğrendikçe içine çekildiğiniz, çekildikçe de akrabalarla, eşle dostla ilişkiyi kestiğiniz bir strateji.



World in Conflict
PC
Geçen yılın kesinlikle en iyi strateji oyunu olan World in Conflict'te birimler üretilirken bekleme derdinden kurtuluyorsunuz. Hiç nefes alamadığınız durumlar olacak.



Company of Heroes: Opposing Fronts
PC
CoH'a değişken hava koşulları, iki yeni savaş birliği, gelişmiş fizik ve yapay zeka getiren Opposing Fronts paketi, aynı zamanda çalışmak için ilk oyuna gerek de duymuyor.



Age of Empires 3: Asian Dynasties
PC
Rise of Nations'ı yapan Big Huge Games tarafından geliştirilen Asian Dynasties, Age of Empires 3'ün en iyi ek görev paketi.



Supreme Commander: Forged Alliance
PC
Bu ay ek görev paketlerinden girdik strateji tavsiyelerine, ama son aylarda çıkanlar da tavsiye edilmeyecek gibi değil. Forged Alliance da Supreme Commander'ı sevenler için ideal.



Medieval 2 Total War Kingdoms
PC
75 saatten fazla oynanışıyla bir ek görev paketinden çok tam bir oyun Kingdoms. Yanlız, dört farklı senaryo için dört kurulum dosyası olmasına gıcığız.

AKSİYON

Yeni



GRAND THEFT AUTO 4
PS3, 360

Bazı firmalar 5 yılda ortalama bir oyunu bitirmeyi beceremez. Rockstar ise 3-4 yılda bir öyle bir oyun yapar ki, ondan sonra çıkan tüm aksiyon oyunları için çıtayı belirler. GTA 3'te de böyle olmuştu, San Andreas'ta da. Şimdi de GTA 4'le. Bu oyuna verilebilecek yeterli bir puan yok. Muhteşem hikayesi, içinde kaybolacağınız inanılmaz genişlikte oyun dünyası, adrenalin dolu aksiyon sahneleri ve oyunu daha 1-2 yıl oynamanızı sağlayacak multiplayer'ıyla, bu yılın en iyi oyununa merhaba deyin!



Audiosurf
PC
En sevdiğiniz müzikleri çılgın bir puan toplama oyununa dönüştüren, müziğin ritmine göre her bölümün farklılaştığı, fikren ve teknolojik olarak bir şaheser Audiosurf.



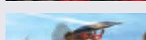
Condemned 2: Bloodshot
PS3, 360
Condemned 2, şiddetinden zaman zaman rahatsız olduğunuz aksiyonu ve kafa çalıştıran delil toplama sekanslarıyla, başarılı bir aksiyon oyunu olmuş.



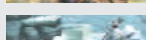
No More Heroes
Wii
Gerçekten rahatsız bir oyun No More Heroes ama çok da güzel ve Wii'nin yanlızca "küçüklere yönelik" oyunların konsolu olmadığının da kanıtı.



Devil May Cry 4
PS3, 360
Yeni oğlan Nero'yu gözümüz tuttu. DMC4 de oynamaya değer bir aksiyon oyunu olmuş. Her iki karakterin de karizması tavan yapmış.



Heavenly Sword
PS3
Playstation 3 sahipleri aksiyon oyunları konusunda oldukça şanslı. Yaşam gücünü emen Heavenly Sword'le olan macerası, God of War 2 kadar iyi olmasa da, denemeye değer.



Assassin's Creed
PC, PS3, 360
Yılın en çok beklenen aksiyon oyunuydu. Kılıç dövüşleri, kalabalığı kullanmak, her çıkıntıya tutunmak gibi yeni fikirleri, düzgün bir oyun haline getirmeyi başarmışlar.

PS2'NİZİ EMEKLİ ETMEDEN MUTLAKA OYNAMANIZ GEREKEN OYUNLAR

1. **GOD OF WAR SERİSİ**
   Aksiyonun hiç durmadığı oyunlar. Ayrıca, Kratos'un keline hastayız!
2. **OKAMI, ICO ve SHADOW OF COLOSSUS**
   Üçü de birer sanat eseri, üçü de PS2 sahibi olma sebebi birer klasik.
3. **DEVIL MAY CRY 1**
   İkinci oyunu zaten unutun, hala ilk DMC'nin gazıyla sürüyor bu seri.
4. **RESIDENT EVIL 4**
   "Hızlı zombiler" hala ödümüzü patlatıyor.
5. **METAL GEAR SOLID SERİSİ**
   Elimiz değmişken, MGS 1'i de tozlu raflardan indirip oynamalı.

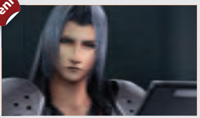
DVO'LARDA MEŞE ODUNUNU SONUNA KADAR HAKEDEN 5 TİP OYUNCU

1. **NİNJALAR**
   Loot sıranı beklesen ölürsün değil mi, heyvan oğlu heyvan!?
2. **GRIEFER'LAR**
   Derdi oynamak değil ki, oyunu diğerlerine zehir etmek... Allah korusun!
3. **İNGİLİZCE KONUŞAN HERKESE KÜFÜR EDENLER**
   Sizin yüzünüzden Türk olduğumuzu söyleyemiyoruz, ulu eşşek sürüsü!
4. **RAID ORTAMINA AYAK UYDURMAYANLAR**
   "Ya savaş, ya liderlik et, ya da yolumdan çekil" diye ne güzel demişler.
5. **OYUNDA "BEN BAYANIM" DEYİP, TEAMSPEAK'TE KART KONUŞANLAR**
   Aslında hafif bir mallık var, farkındasınız değil mi?

EN SEKSİ 5 KADIN OYUN KARAKTERİ

1. **NARIKO**
   Ahh, o asil Nariko nasıl da gitti! Kızıl saçlarına doyamadan...
2. **LARA CROFT**
   Hiç inkar etmeyin, onu yeniden görmeyi dört gözle bekliyorsunuz.
3. **BLOOD RAYNE**
   Hem kızıl, hem 90-60-90, hem de vamp... Tam Berkant'lık yani!
4. **ALYX VANCE**
   Güzel, evcimen, becerikli... Al anneni yanına, git direk iste yani. O kadar.
5. **CHRISTIE MONTIERO**
   Tekken'den Tekken'e görüşebiliyoruz, gözümüz yollarda kalıyor.

RYO (Rol Yapma Oyunu)



Yeni

Final Fantasy 7: Crisis Core
PSP

10 yıllık Final Fantasy 7'nin özüne sonuna kadar sadık kalan ve FF7 Compilation'daki bütün açıkları kapatan bu oyunu, FF7'yi sevmiş olan herkese tavsiye ediyoruz.



Yeni

Lost Odyssey
360

Final Fantaaaasy'lerin yapımcı ekibinden ayrılanların yeni oyunu Lost Odyssey, bir RYO'dan öte, tam bir sanat eseri olmuş. Hikayesi itibariyle Planescape Torment'i sevenlerin ilgisini çekecektir.



Mass Effect
360

Bioware bir oyun yapıyor ama sesi yıllarca yankılanıyor RYO severlerin kalplerinde. Uzayın sonsuzluğunda geçen bu uzun macera da tam bir Bioware klasiği. Merak etmeyin, 1 yıl içinde PC'de.



The Witcher
PC

Neverwinter Nights'ın motoruyla inanılmaz bir RYO oyunu yapmış Polonya'lılar. Bazı teknik aksaklıklarına rağmen, müthiş hikayesi için mutlaka oynanmalı!



NWN 2: Mask of the Betrayer
PC

Daha karanlık bir atmosfer ve daha dolu içeriğiyle, NWN2'yi bile aşan bir ek görev paketi olmuş Mask of the Betrayer.

DVO (Devasa Online)



Age of Conan
PC

Dünyanın ilk "Mature" devasa online'ı olarak, yıllardır beklediğimiz bir oyun Age of Conan. Yeni nesil grafikleri ve oynanış tarzıyla, WoW'dan kaçmak için ideal bir dünya olmuş diyebiliriz.



Tabula Rasa
PC

Ultima Online'ın yapımcısı Richard Garriott'un 6 yıldır üstünde çalıştığı projesi TR, shooter'la DVO'yu harmanlayan yapısıyla benzersiz.



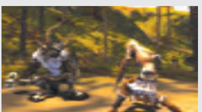
WoW Burning Crusade
PC

Birçok oyuncu çoktan 70 Level sınırına dayanmış olsa da, World of Warcraft'ın Burning Crusade eklentisini hala tavsiye ediyoruz. 9.5 milyon nüfuslu Wowistan halkı yanılıyor olamaz!



LotR: Shadows of Angmar
PC

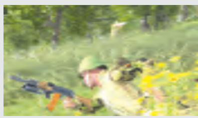
Kitaplarla paralellik taşıması bir artı. İlginç özellikleriyle, WoW'a benzer bir oyun arayanlara yönelik bir DVO. Sürekli çıkan bedava "book" eklentileriyle yenilenen oyunu tavsiye ederiz..



Guild Wars: Eye of the North
PC

Guild Wars için yapılmış gelişmiş karakterlere yönelik ilk eklenti paketi olan Eye of the North, oyuncuları Guild Wars 2'ye hazırlıyor. GW"un en iyi genişleme paketi.

SİMULASYON



ArmA: Armed Assault
PC

Pek yüksek notlar alamamış olsa da, "simulasyoncular şekle önem vermez" diyerek ArmA'yı tavsiye ediyoruz. Yenilenmiş grafikli bir Op. Flashpoint (en iyi piyade ve savaş simulatörü) diyebiliriz ona.



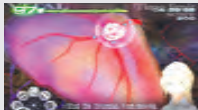
IL-2 Sturmovik: 1946
PC

Simulasyon türünün tartışmasız uzmanı MadDox'un ünlü serisi IL2'nun "ultimate" versiyonu 1946... Kendine saygısı olan her simulasyoncunun kolleksiyonunda bulunmalı.



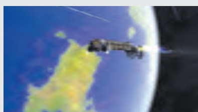
Microsoft Flight Simulator X
PC

Her simulasyoncunun koleksiyonunda bulunması gerekir. Ustaları gerçek pilot brövesi almaya en yakın amatör pilotlardır. İnternette her an gerçek zamanlı uçuş yapan binlerce FSX oyuncusu vardır.



Trauma Center: Second Opinion
Wii

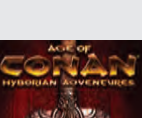
Sadece pilotlar için değil, doktorlar için de simulasyon yapılıyor. WiiMote ve Nunchuck ile gayet gerçekçi ameliyatlar yaptığınız Trauma Center, bazı ülkelerde tıp öğrencilerine tavsiye ediliyor.



Freelancer
PC

Oyanışı tam olarak bir simulasyon olmasa da "son büyük uzay ticaret/araştırma/korsanlık yapma/savaşma" oyunuydu Freelancer. Özlemle anıyoruz.

AYIN ALTIN OYUNLARI



Age of Conan



Persona 3 FES



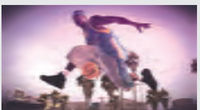
Advance Wars Dark Conflict

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

Çöl sıcaklarını bilemem ama bu Haziran oyuncuları cayır cayır yakacak, söyleyeyim. Suya girmeyi, kumda debelenmeyi biraz erteleyin… Pek fırsat bulamayacaksınız çünkü.

HAZİRAN	
Alone in the Dark	PC, PS2, Wii, 360
Battlefield: Bad Company	PS3, 360
Civilization Revolution	PS3, DS, 360
Devil May Cry 4	PC
Dragon Ball Z: Burst Limit	PS3, 360
EchoChrome	PSP
GTR Evolution	PC
Guitar Hero: Aerosmith	PS3, PS2, Wii, 360
LEGO Indiana Jones: The Original Adventures	PC, PS3, PS2, PSP, Wii, DS, 360
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	PS3
NASCAR 09	PS3, PS2, 360
Ninja Gaiden 2	360
Ninja Gaiden: Dragon Sword	DS
Okami	Wii
Secret Agent Clank	PSP
Space Invaders Extreme	PSP, DS
Spore Creature Creator	PC
Super Smash Bros. Brawl	Wii
Supreme Ruler 2020	PC
The Bourne Conspiracy	PS3, 360
TEMMUZ	
Daxter	PS2
Final Fantasy Tactics A2: Grimoire of the Rift	DS
Romance of the Three Kingdoms XI	PC
Siren: Blood Curse	PS3
Soulcalibur IV	PS3, 360
AĞUSTOS	
A Vampire Story	PC
Brothers in Arms: Hell's Highway	PC, PS3, 360
Madden NFL 09	PS3, PS2, PSP, Wii, DS, 360
Rock Band	PS3, PS2, Wii
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky	PC
Saint's Row 2	PS3, 360
Soulcalibur Legends	Wii
Space Siege	PC
Tom Clancy's EndWar	360
Too Human	360

SPOR



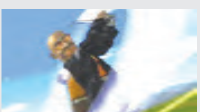
NBA Street Homecourt
PS3, 360

Bu yıl hem NBA Live, hem de NBA 2K iyi çıkmayınca, onların artistik kuzeni Homecourt'u tavsiye edelim dedik. Sokak aralarında çılgın hareketlerle basketbol oynamak isteyenlere.



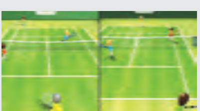
Virtua Tennis 3
PC, PS3, PSP, 360

Üzerinize gelen dev topları geri fırlatmak gibi fantastik bölümleri de, ustalarla karşılaştığınız turnuva ortamı da olan, en iyi tenis oyunlarından birisi. Diğeri de TopSpin, zaten kaç taneler ki?



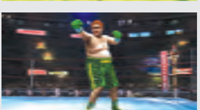
Everybody's Golf
PS2, PSP

Tiger Woods'u boşverin, farklı ve eğlenceli bir golf oyunu arıyorsanız, EG'den daha iyisini bulamazsınız. Kullanım kolaylığı ve eğlencesiyle, birkaç arkadaş bir araya gelince bırakamamanız olası.



Wii Sports
Wii

Ailenizi sizden kapacak bir oyun. Tenisi oynayıp da bırakabilen olmadı henüz. Boks maçlarının ekrandan yandaki hasma dönmesi de olmamış bir şey değil... Wii alınca yanında bedava geliyor.



Fight Night Round 3
PS2, PS3, 360

"Dün gece ağzını yüzünü kırdım sevdiceğin" [slow] adlı bu oyunumuz, yeni nesil konsollarda görebileceğiniz en güzel insanlara sahiptir. Bu güzel insanlar birbirini arı gibi sokar.

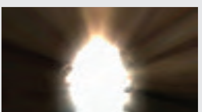
MACERA



Yeni

Sam and Max: Season 2
PC

Her biri 3'er saatten, toplam 15 saat boyunca aralıksız, durmadan güleceğiniz bir adventure ister misiniz? Ah, tam yerine geldiniz, bizimkilerin ikinci sezonu da yeni bitmişti.



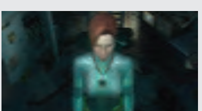
Penumbra Black Plague
PC

Bir adventure ne kadar tırsınç olabilir ki? Aksiyon değil ki bu, her köşeden bir şey zıplasın üstüme? Korkmuyorum ki!! HIAA! O ses neydi öyle? Anacığım, gel beni kurtar!



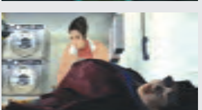
Culpa Innata
PC

Sıkı sıkı takip etmesek, bu muhteşem adventure'ın Türk yapımı olduğunu bilmeyecektik. Yapımcıları dünya çapında bir oyuna imza attıkları için tebrik ediyoruz.



Experience 112
PC

Karaktere direk olarak etki edemediğiniz, ama onu sürekli güvenlik kamerasından gözleyip yönlendirdiğiniz, ilginç bir oyun Experience 112.



Fahrenheit
PC, PS2

Nostaljik adventure köşemizde, şu soğuk günlerde kalkıp çok da geçmişe gitmeye gerek yok dedik ve 2005 senesinin gizli hitlerinden Fahrenheit'i yeniden gündeme taşıyalım istedik.

YARIŞ



Yeni

Trackmania Nations Forever
PC

Eşi hiç benzeri olmayan Trackmania Nations'ın ikincisi olan Forever, online bir çılgınlık haline geldi! Süper hızlı, süper eğlenceli, hem de bu ayki DVD'mizde full olarak oynanmayı bekliyor!



Yeni

Mario Kart Wii
Wii

Yarış oyunundan beklentiniz, gerçekçilik veya gıcır arabalar değil de, bıyıklı bir İtalyan ve arkadaşlarının ultra eğlenceli mücadelesiyle, Mario Kart'ın Wii versiyonunu kaçırmayın.



Gran Turismo 5 Prologue
PS3

Prologue'u böyleyse, kendisi nasıl olacak kimbilir dedirten, bu yıl boyunca görebileceğiniz en iyi yarış oyunlarından birisi olduğu şimdiden belli olan bir oyun.



Burnout Paradise
PS3, 360

Tek kişilik kısmını es geçip direk online oynamaya başlamanız gereken Paradise'ta düzgün, tek kişilik Crash yarışlarının olmayışı büyük bir ayıp, ama online event'ler 350 çeşit! Çarp çarp kudur.



Colin McRae Dirt
PC, PS3, 360

Merhum Colin McRae'nin adını kullanan belki de son oyunun sürüş dinamikleri biraz havada kalsa da, görsel olarak yarış oyunları arasında en iyisiydi.



Niko: Life is complicated. I... I never thought I'd live like this.

Aranızda konsol sahibi olup da kendisini Grand Theft Auto IV çılgınlığına kaptırmamış olan var mı? Peki aranızda çikolatalı gofret sevmeyen var mı? GTA IV bu kadarcık sayfaya sıkıştırılacak bir oyun mu, daha fazlasını hak etmiyor mu diye soruyor olabilirsiniz. Asıl geniş rehberi oyun PC için çıktığında (elbette çıkacak, Rockstar'ın altın yumurtlayan tavuğu erkenden keseceğini düşünmüyorsunuz değil mi?) yapacağız, şimdilik ağzınıza bir parmak bal çalmış olalım. Ama bu bal sayesinde sevgilerinizle ve arkadaşlarınızla aranızı iyi tutabilecek, sağlığa ihtiyacınız olduğunda gideceğiniz yeri bulmakta zorluk çekmeyeceksiniz. O kadar da fena sayılmaz.

Elbette GTA tek konuğumuz değil bu ay, Ali de bir Team Fortress 2 yazısı döktürdü. Oldu mu size iki parmak bal...

Bu ayki yazıları da hallettiğime göre bir yandan Puzzle Quest (iddia ediyorum, PSP'nin en manyak oyunlarından biri, günde 1 saat oynamadan bırakılmıyor vallahi), bir yandan Crisis Core, bir yandan Sam & Max Episode 5 ve son yandan da World of Warcraft beni bekliyor. Hepinize bol oyunlu (ve üniversite sınavına girecek olanlarınıza da bol başarılı) bir Haziran diliyorum. Farewell!

Eser Güven



TEAM FORTRESS 2

STRATEJİ REHBERİ - ALİ SEZGİN

Team Fortress 2'nin Türk oyuncuları arasında popülerliğinin artmasıyla beraber sizler için bir strateji rehberi hazırlamanın vakti de gelmiş oldu. İki parçaya böldüğümüz rehberimiz için bu sayımızda genel taktikler ve sınıf bilgilerini, gelecek ay ise klan maçı taktiklerini ve özene bezene yazdığımız Achievement bilgilerinizi bulacaksınız.

GENEL TAKTİKLER

Takım için oynayın: Ne kadar yetenekli bir oyuncu olursanız olun takımın ihtiyaçlarını gözetmezseniz başarılı olamazsınız. Bir sınıfa takılıp kalmayın ve o an grubunuzun ihtiyacı olan sınıfı seçmeniz belki de takımınızı ve oyunu kurtaran etmen olacaktır. Unutmayın, über charge'ı ile düşman hattını yararak oyunu kazanan bir medic veya bütün düşman Sentry'lerini bozan bir spy her zaman skor listesinin üst sıralarındaki bireysel oyunculardan daha fazla saygı görür.

Hedef Seçin: Team Fortess'da bu denli değişik hedef varken kimi vuracağınızdan her zaman emin olamayabilirsiniz. Bu noktalarda kalbinizin değil mantığınızın sesini dinlemek sizi hiçbir zaman yarı yolda bırakmaz. Her ne kadar iri vücudu ve komik suratıyla Heavy daha cazip bir hedef gibi görünsede über'ini doldurması halinde takımıza kan kusturacak Medic'in işini bitirmek çok daha mantıklı bir hareket olacaktır.

Bölümleri öğrenin: Team Fortess 2'de bölümleri iyi bilmek belki de kazanabileceğiniz en önemli yeti olacak. Sentry'lerin sık sık dikildiği yerleri bilmek, sağlık noktaları ve sotecilerin genelde nerelerde beklediklerini öğrenmek sizi diğer oyunculardan bir adım öne geçirecektir. Bölümleri öğrenmek deneyimle de olabilir, antrenmanla da. Vakit buldukça boş bölümleri gezerek, sizi diğer oyunculardan ayıracak kendi taktiklerinizi bulmak için çalışın, bunlara ne zaman ihtiyacınız olacağından asla emin olamazsınız.

SINIFLAR



HEAVY WEAPONS GUY
Sağlık: 300
Hız: %77
("Sasha"'yı kullanırken %27)
Kimleri yer: Hemen hemen bütün sınıfları
Kimler onu yer: Spy, Sniper

HEAVY WEAPONS GUY

Türk oyuncular arasında "Ayı" olarak bilinen bu sevimli arkadaşımızın temel amacı sıkı rakip savunmalarını dağıtmak ve mümkün olduğunca kaos yaratmaktır. Kısa mesafede oldukça etkili bir sınıf olmasına rağmen, uzun mesafelerde silahının etkisizliği ve yavaşlığı nedeniyle tercih edilmez. Heavy Weapons Guy en etkili biçimde yanında Medic sınıfı varken kullanılabilir. Zaten fazla olan yaşam enerjisine medic'in iyileştirme bonusu da eklenince H.W.Guy kolay kolay durdurulamayacak bir sınıf haline geliyor.

Heavy'nin en büyük zayıflığı ağır olması ve farklı noktalara hızlıca ateş edememesidir. Heavy ile oynarken rakibinizin görüş alanınızdan kaçamayacağı bölgeler olmalıdır. Heavy Weapons Guy'ın en büyük düşmanları keskin nişancılar ve casuslardır. Keskin Nişancılara karşı açık alanlardan mümkün olduğunca uzak durmayı tercih edebilirsiniz. Düşmanınız bir casussa yapabileceğiniz fazla bir şey yok. Sürekli çevrenizi kolaçan ederek şüpheli hareketlerde bulunan takım arkadaşlarınıza ateş etmek paranoyakça olsa da etkili bir çözümdür.

Saldırırken: Kendisi savunma ağacında bulunmasına rağmen, aslında oldukça etkili bir saldırı birimidir. Sentry'lerle korunmuş bir alana über kullanan bir Heavy ile girmek çoğu zaman rakibinizi afallatıp takımız için gereken boşluğu yaratacaktır. Heavy ile ilerlemek yerine, rakip takımın çıkabileceği noktaları tutmak sınıfın doğası gereği daha mantıklı bir hareket olacaktır. Heavy Guy, Demoman'den sonra sentry'lere ve Engineer'lara karşı en etkili sınıftır ve arkasında medic desteği ile üçüncü seviye Sentry ateşine doğrudan dayanabilen sayılı sınıflardan biridir. Bunu akıllıca kullanmayı unutmayın.

Savunurken: Heavy Guy ile savunma yapmak çoğu zaman çok sayıda düşman ateşi altında kalacağınız için daha zor. Alıştığımız üzere, açık alanlardan uzak durarak rakibin sizi gördükten sonra fazla uzaklaşamayacağı noktaları tutmak oldukça mantıklı bir hareket olacaktır. Size eşlik edecek bir medic bulamadıysanız, sağlık paketlerinin yakınlarında gezmeniz gözünüz gibi baktığınız HW'nin ölmesi sorununu ortadan kaldıracaktır.

SCOUT

Eski Quaker'ların çok seveceği bir sınıf Scout. Oyunun en hızlı sınıfı olmalarının yanı sıra havada momentini değiştirmesine yarayan Double Jump özelliği sayesinde karşısındaki hemen her sınıf için tam bir baş belası olmayı becerebiliyorlar.

Scout'ların en büyük düşmanı Sentry'ler ve Soldier'lardır. Karşılaştığınız Sentry'nin başında Engineer varsa başka bir yolu denemeyi düşünebilirsiniz, çünkü Scout olarak bu ikiliyi geçmenin mantıklı bir yolu bulunmuyor. Soldier'lar ise Scout olarak geçilmesi imkansız rakipler olarak görülseler de işin mantığını kavradığınız anda sadece basit birer engel haline dönüşüyorlar. Soldier'ın kurşun doldurmadan toplam dört roket atma hakkı var ve bu ateş oranı oldukça yavaş. Bu noktada yapmanız gereken hareketlerinizi zamanlamak ve tam ateş edeceği sırada kendinizi ters yöne atmak. İsabetsiz atışlarının ardından kurşun doldurmaya çalışan soldier'a yaklaşarak Scatter Gun'ınızla işini bitirebilirsiniz. Scout ile hatırlamanız gereken en önemli detay canınızı her zaman dolu tutmanız gerektiği. Sağlık puanı olarak 125 çok yüksek bir rakam değil ve hemen hemen her silahın Critical saldırısı sizi rahatlıkla öldürebilir. Bu yüzden zaten az olan canınızı "karambol diyebileceğimiz" durumlara karşı her zaman dolu tutmayı unutmayın.



SCOUT
Sağlık: 125
Hız: %133
Kimleri yer: Soldier, Sniper, Spy, Medic, Demoman
Kimler onu yer: Pyro, Heavy Engineer
Özellikleri: İkili Zıplama, havada moment değiştirebilme, bölgeleri iki kat hızlı olarak ele geçirebilme

Saldırırken: Scout ile ofans yapmak düşündüğünüzden daha zor bir iş olabilir. Scout delicesine saldırmadan önce çevrede bulunan elementleri dikkatlice okumalı ve en az hasar göreceği rotayı seçmelidir. Takım arkadaşlarınızı kendiniz için kalkan olarak kullanmaktan çekinmeyin; Heavy'ye yönelen Sentry'ler size aradan sızıp o bölgeyi ele geçişmeniz için gerekecek değerli zamanı verecektir.

Takım arkadaşlarınız düşman Sentry'lerini yok ettiği anda saldırmaya hazır olun ve oluşan karışıklığı daima hareketli olarak kendi çıkarınız için kullanmaya çalışın. Bölge korumaya dayalı haritalarda rakibinize çaktırmadan arkalarına sızabilirseniz onlar geri dönemeden arkalarında kalan bütün noktaları hızlıca ele geçirebilirisiniz (bu taktik özellikle clan maçlarında zayıf clanlar tarafından sıklıkça kullanılmaktadır.)

Savunurken: Genel yargının aksine Scout'lar savunma için son derece etkili sınıflardır. Hızları sayesinde rakiplerinin kolaylıkla arkalarına dolanabilmeleri, azalan can puanları ve kurşunlarını hızlı gidiş gelişlerle doldurabilmeleri onları oldukça etkili sınıflar haline getiriyor.

Scout ile savunma yaparken, rakibinizin arkasına dolanıp sıfır noktasından yapacağınız Scatter Gun atışlarınızla işlerini bitirmeye çalışın. Medic, Spy, Demoman gibi stratejik olarak önemli birimleri öldürebilirseniz rakibiniz çok değerli zamanını kaybedecektir.

MEDIC

Her takımın olmazsa olmazı Medic'ler, takım arkadaşlarını iyileştirip maksimum, sağlık puanlarını arttırmalarına yarayan müthiş yetenekleri sayesinde oyunda büyük



MEDIC
Sağlık: 150
Hız: %100
Kimleri yer: Hemen hemen herkesi
Kimler onu yer: Medic'i yalnız yakalayan her sınıf



farklar yaratabilirler.
Medic olarak her sınıfı iyileştirebilirsiniz, ama belirli bir kişiye odaklanarak diğer oyuncularla ihtiyaç duyulduğunda ilgilenmek en efektif yöntem olacaktır. Bir kişiye odaklanmanız onunla ölüme gideceğiniz anlamına gelmiyor; Übercharge'ınızı doldurmak için mümkün olduğunca canlı kalmaya çalışın ve Über'inizi kullanmak için en uygun oyuncuyu bulmaya odaklanın.

Medic olarak oyuncuları belirli bir mesafeden iyileştirebilirsiniz, bu mesafe her zaman mümkün olduğunca uzak olmalı. İyileştirirken rakip takımın sizi göremeceği oyuklara ve köşelere saklanmayı da ihmal etmeyin.

Saldırırken: Medic olarak round başlar başlamaz iyileştireceğiniz takım arkadaşınızı belirlemeli ve round başlayana kadar size ve iyileştirdiğiniz oyuncuya kısa süreliğine ölümsüzlük veren Über'inizi şarj etmelisiniz. Çıkacağınız noktada çok sayıda Sentry ve Sticky Bomb olacağından Über ile çıkıp mümkün olabildiğince hasar vermeniz takımızın geleceği açısından son derece önemli. İlk savunma hattını aştığınızda karşınıza benzer hatlar tekrar tekrar çıkacak. Bu noktada önemli olan Über'iniz tekrar dolana kadar mümkün olduğunca çok oyuncu iyileştirip takımınıza katkıda bulunmanız. Spy'lara ve rakip savunma oyuncularına dikkat ettiğiniz sürece sorun yaşamanız pek olası değil. Über'iniz dolduktan sonra Demoman ve Heavy'lerden birini seçerek desteklemeli ve rakip savunma hattını takım arkadaşlarınızla birlikte aşmalısınız.

Savunurken: Medic ile savunma yapmanın belirgin bir inceliği yok. Mümkün olduğunca geri hatlarda kalmaya çalışın ve ofanstaki oyun planınızın aksine birden fazla oyuncuya odaklanmaya çalışın. Über'i saldıran tarafı üslerine geri püskürtmek için kullanabilirsiniz.



PYRO
Sağlık: 175
Hız: % 100
Kimleri yer: Yakınında yakaladığı herkesi
Kimler onu yer: Pyro'yu uzaktan gören her oyuncu



PYRO

Pyro oldukça etkili bir sınıf olsa da oynaması oldukça incelik isteyen bir sınıftır. Alev-atarın kısa menzili, Pyro'nun az canı ile birleşince çoğu oyuncu Pyro'yu zayıf, hatta oynanması imkansız bir sınıf olarak düşünebilir. Pyro ile oynarken düşmanlarınızı sürpriz saldırılarla yakalayarak paniklemelerini sağlayabileceğiniz noktaları seçmelisiniz.

Saldırırken: Pyro ile saldırmak oyundaki en zor işlerden biridir. Mümkün olduğunca göz önünde durmaya ve arka yolları kullanmaya çalışın. Sentry'ler ve Pyro çok iyi anlaşamazlar ancak birinci seviye bir Sentry'yi onu tamir eden mühendisle beraber rahatlıkla imha edebilirsiniz. Pyro ile ilgili unutmamanız gereken en önemli şey ölümsüz olmadığınız olmalı; sürekli olarak sağlık paketlerine ve mermiye ihtiyacınız olacak bu yüzden hayali rotanızın sağlık paketleri üzerinden geçmesi şart.

Savunurken: Savunurken ya rakiplerinizin arkasında dolanarak onları habersiz yakalayabilir, ya da geride kalarak bölge/intel'in korunmasını sağlayabilirsiniz. Geride kalmakta bir seçenek; savunma hattını göçerten Demoman ve Spy'ları olay mahalline hızlıca giderek durdurmak, Intel'i ve Capture Point'i alan etkili alev saldırıları sayesinde savuşturarak korumak da ihtimal dahilinde.

SOLDIER

Hazır ol! Soldier'lar hem savunma hem de defansta da oldukça etkili sınıflardır. Roketlerinin alan etkili olması ve yüksek hasarı, seri ve hızlı ateş edememenin verdiği açığı fazlasıyla kapar. Soldier'ın en büyük dezavantajı bazukasının düşük mermi kapasitesidir. Bunu da öldürdüğünüz düşmanların silahlarını toplayarak kapatabilirsiniz.



Saldırırken: Saldırılacak… Saldır! Soldier ile ofans oynamak defansa göre daha kolaydır. Kendinizi bir Sentry ve Engineer avcısı olarak görebilirsiniz. Bildiğiniz üzere Sentry'lerin kısa olan menzillerine karşı Soldier'ların bazukaları oldukça etkilidir. Böyle bir noktada yakında bulunan Engineer'ı patlatmanız Sentry'yi savunmasız hale getirir.

Savunurken: İyi dinle asker! Soldier ile savunmanın tek ve efektif bir formu mevcuttur: Saldırmak! Önden veya arkadan rakibinizin arasına dalın ve minimum sürede maksimum hasar vermeye çalışın. Engineer, Demoman ve Spy üçlüsünden hangisini vurursanız vurun kardasınız demektir. Kaçmak zorunda değilsiniz ancak kaçabilirseniz mümkün olduğunca hızlı olarak savaş alanına geri dönmeye çalışın.



SOLDIER
Sağlık: 200
Hız: %80
Kimi yer: Critical Roket ile vurabildiği herkesi
Kimler onu yer: Scout, Pyro, Sniper
Özel Hareketi: Rocket Jump





DEMOMAN
Sağlık: 175
Hız: %93
Kimi yer: Yavaş ve salak olan her oyuncuyu
Kimler onu yer: Sniper, Soldier, Medic

DEMOMAN

TF2'nin yaramaz çocukları Demoman'ler hemen hemen her map için ölümcül bir sınıftır. En büyük eksileri hiçbir uzun menzilli silah taşıyamamaları olsa da yakın dövüşteki ölümcül halleri ibrenin Demoman'e kaymasına yol açıyor. El bombası atarları etkili olsa da, yapışkan bomba atan silahları neredeyse oyundaki hiçbir silahla mukayese edilemeyecek güçte. Hem ofans hem de defans için mükemmel bir sınıf olma özelliklerini koruyorlar.

Saldırırken: Eğer önünüzde kalabalık bir düşman grubu veya geçemediğiniz bir savunma hattı varsa Demoman kesinlikle bu işin adamı. Çoğu zaman göremediğiniz köşelerden bomba yağdırma imkanınız olacak, bu şansı iyi kullanın. Oyunun başında Über'le çıkma şansınız olursa mutlaka mümkün olduğunca çok Sentry yok etmeye çalışın ve diğer hedefleri bu süre için göz ardı edin.

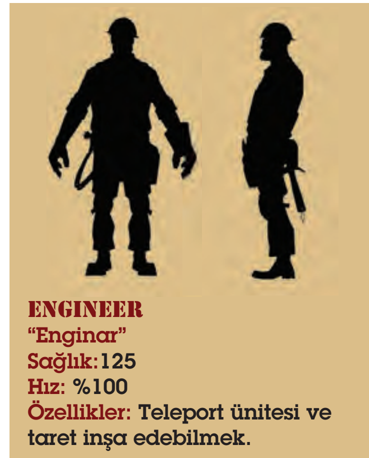
Savunurken: Sticky Bomb'lar sizin en büyük dostunuz olacak. Düşmanın çıkabileceği olası yerlere yapışkan bombaları döşemeniz hem bir süreliğine düşmanlarınıza (en azından akıllı olanlara) o güzergahı kapatacağı gibi defansınızın çöktüğü durumlarda rakibin üssünüze sızmasına da engel olabilir.

Not: Spawn noktalarının çıkışına Sticky döşemek, pek çok oyuncu tarafından kaba ve ayıp bir davranış olarak addedilir.

ENGINEER

Engineer'lar medicle beraber oyunun temel taşlarındandır. İyi yerleştirilmiş bir Sentry ve teleport noktası neredeyse hiçbir sınıfın yapamayacağı şekillerde oyunun kaderini değiştirebilir. Hatırlamanız gereken en önemli nokta hayatınızın Sentry'nizden daha değerli olduğu. Etrafında Sticky'ler olan veya 4-5 kişinin aynı anda ateş ettiği bir Sentry'yi toparlamaya uğraşmaktansa, yeni bir sentry kurmaya hazır olmanız sizin ve takımınızın yararına olacaktır.

Saldırırken: Engineer ile saldırmak sanıldığı kadar ütopik bir davranış sayılmaz. Rakibin arkasına sızar ve oraya teleport



ENGINEER
"Enginar"
Sağlık: 125
Hız: %100
Özellikler: Teleport ünitesi ve taret inşa edebilmek.



ve Sentry'nizi kurabilirseniz oyunun gidişatını baştan sonra değiştirme şansı yakalarsınız. Unutmayın ki hiçbir mühendis çaresiz değildir. Sentry'niz patlamış, dispanseriniz sabote edilmiş olsa bile pompalı tüfeğiniz ve siz ayaktasınız. Makineleriniz kendilerini tekrar kurarken siz fazla uzaklaşmadan takım arkadaşlarınıza yardım etmeye çalışabilirsiniz.

Savunurken: Engineer'lar ile defans oldukça basit; İyi bir nokta seç ve Sentry'ni kur. Sentry'ni kendin ve düşman ateşi arasında kalacak şekilde kurarsanız sentry'yi daha kolay tamir edebilir, saldırılara karşı doğal bir kalkan yaratmış olursunuz.



SNIPER
Sağlık: 125
Hız: % 100
Kimi yer: Kafasını görebildiği herkesi
Kimler onu yer: Spy, Scout, Demoman

SNIPER

Team Fortess Classic'i oynamış bir oyuncuysanız, Sniper'ların pek de değişmediğini fark edeceksiniz. Sniper kendisine destek olabilecek takım arkadaşları olduğu sürece Heavy Guy ve Sentry'ler gibi vurulması zor hedefleri rahatlıkla indirebilirler. Keskin nişancı olmak için fazla yetenek ve oyun bilgisi gerekmiyor, sadece iyi bir noktaya çıkın ve kafaları patlatmaya başlayın.

Saldırırken: Saldırırken uzun süreli olarak keskin nişancı ile oynamak çok mantıklı olmasa da, kısa süreli olarak önemli hedefleri vurmak için bu sınıfa geçmeyi düşünebilirsiniz. Bölgeyi çok iyi koruyan Engineer Sentry ikililerini veya takımını sırtlamış Medic'lerin işini bitirmek oyunu büyük oranda açacaktır.

Savunurken: Savunurken en önemli detay hedef seçmeniz olmalı. Takım arkadaşlarınızın 3 saniye sonra öldüreceği bir Scout ile uğraşmak yerine, defansınızı dağıtma ihtimali daha yüksek olan Demoman-Medic ikilisini egale etmeniz takımınız için daha faydalı olacaktır. Bir gözünüz her zaman rakip takımın casuslarında (yani sırtınızda) ve rakip Sniper'ların çıkabileceği noktalarda olsun.

SPY

"Ben aslında rakip dergi için çalışıyordum!" Rakip takımın kılığına



SPY
Sağlık: 125
Hız: %110
Kimleri alır: Demoman, Heavy Guy, Medic, Engineer, Soldier
Kimler onu alır: Pyro, Scout, Spy
Özelliği: Kılık değiştirme

girmeniz onlardan biri olduğunuz anlamına gelmez. Bir Spy'ı tanımanın onlarca yolu vardır; Ters yönde yürümeleri, gerektiğinden hızlı veya yavaş hareket etmeleri ve en önemlisi kendisine çarptığınızda diğer takım arkadaşlarınız gibi içinden geçememeniz... Sözün özü, eğer bir heavy olacaksanız gözler üzerinizde olduğu sürece "heavy" gibi davranmalısınız. Medicleri sizi iyileştirmeye ikna edip rakip takımın üzerine koşmak veya tam taretini tamir eden bir Engineer'ın arkasında belirerek taretin Engineer'ı öldürmesini sağlamak Spy ile yapabileceğiniz yaratıcı saldırılardan sadece iki tanesi ... Aklınızda tutmanız gereken en önemli detay, rakibinizi sırtından bıçakladıktan hemen sonra görünmez olabilmeniz için görünmezlik barınızın az da olsa dolu olması.

Saldırırken: Tahminleriniz doğru... Hedefimiz Enginarlar ve onların taretleri. Taretler yok edilmişse HW Guy, Demoman ve Medic başta olmak üzere ikincil hedeflere yönelebilirsiniz. Sapper'ınızı kullandıktan sonra da Sentry'nin patlayışını beklemek zorunda değilsiniz; tabancanızı çıkarın ve Taret'e ateş etmeye başlayın. Bu süreci büyük oranda hızlandıracaktır.

Savunurken: Spy ile savunmak saldırmaktan daha kolaydır çünkü bu kez karşınızda sizi peynire çevirecek taretler olmayacak. Rakibin mümkün olduğunca arkasına dolanın ve dikkat çekmemeye çalışın. Bu noktada Medicleri bulmaya çalışın, rakip takımı Über'leriyle sırtlayacak en önemli sınıf onlar. Çevrede Medic göremiyorsanız gözünüz Sniper, Engineer gibi dikkat çekmeyecek düşük profilli hedeflerde olsun.

Bu aylık bu kadar, umarım sınıflar hakkında yeterince yardımcı olabilmişizdir. Temmuz ayında Clan Maçı Taktikleri ve Achivement'lar hakkındaki ikinci bölümümüzde görüşmek üzere.





SINIFLARA İNCE AYAR

Artık sınıfları bildiğimize göre, biraz da onların inceliklerinden bahsedelim. Unutmayın en iyi öğretmen deneyimdir. Verdiğimiz taktikler ilk seferinde işe yaramazsa, başarılı olana kadar tekrar tekrar deneyin. Bir kere başardığızda ise gerisi zaten gelir.

Engineer: Her 5 kill'de bir Sentry'nizin yerini değiştirmeye çalışın. Rakibiniz aptal değil, bir kere düştüğü tuzağa ikinci kez düşmez. Şansınız varsa sentry'ler, mümkün olduğunca tenha noktalara kurun ki oluşan karambolde casuslar kolay kolay bozamasın.

Soldier: Rocket Jump! Roketinizi yere atarken aynı anda zıplayarak yaptığınız bu hareket, sizi en kötü durumlardan bile rahatlıkla kurtarabilecek bir cehverdir. Rocket Jump sayesinde yüksek noktalara çıkabildiğiniz gibi kendinize vereceğiniz ufak bir hasar karşılığında içinden çıkılması zor durumlardan roket hızıyla uzaklaşırsınız.

4 roket-iki shotgun kombinasyonu oyundaki bütün birimleri almaya yetecek kadar hasar vermesinin yanında, çoğu birime karşı da oldukça etkilidir. Oyunda ana silahınızın roketatar olması sürekli onu kullanmak zorunda olduğunuz anlamına gelmiyor. Rakibinizin az canı mı kaldı? Çekin shotgun'ı, hızlı iki atışta bitirin işini.

Demoman: Hızlılar için grenade, yavaşlar için sticky. Sticky Grenade daha fazla hasar vermesine rağmen daha seri olan Grenade Launcher, hareket kabiliyeti yüksek Pyro ve Scout gibi düşmanlarınza karşı daha etkili olacaktır. Bunun dışında Demoman, aynı Soldier gibi Sticky Grenade'lerini kullanarak zıplayabiliyor. Açıyı doğru ayarlayabilirseniz Soldier'ın yapamayacağı, 2Fort'da bir balkondan diğerine atlamak gibi oldukça etkili hareketleri başarabilirsiniz. Aman dikkat, birden fazla Sticky kullanıp da yanlışlıkla kendinizi havaya uçurmayın.

Sniper: Pozisyon alın ve hareket etmeyin. Sniper nişan aldığında yavaşlamasından dolayı pek çok sınıf için "kolay hedef" konumunda olacaktır. Bulunduğunuz noktanın sadece önünüzden gelecek saldırılara açık olduğundan emin olun. Diğer sniperlar ile kapışırken ise atışlar arasında strafe yapmanız düşmanınızın işini bir hayli zorlaştıracaktır. Rakip takım oyuncularının çıkabileceği olası noktalara bakıyorsanız eğer imleciniz mutlaka kafa hizasında hazır olsun. Vücuda göre daha küçük bir hedef elbette, ama verdiği hasar büyük.

Spy: Sizin takımdan birini, sizin base'e doğru son hız koşarken görürseniz, o bir Spy'dır. Rakipleriniz genelde büyük gruplar halinde ilerleyecekleri için onların arkasına geçmeye çalışmak yerine, onların sizin önünüze geçmesini bekleyin. Daha sonra hızlı bir sınıfın kılığına girerek (Pyro hem az dikkat çeker, hem de oldukça hızlıdır) karambolda alabildiğiniz kadar adam almaya çalışın.

Spy hakkında bir diğer önemli detay ise kendinize saklanma noktaları belirlemeniz olacak. Hiçbir zaman rastgele olarak görünmezliğinizi kulanmayın. Bir köprü altı veya duvar yanı görünür olmak için her zaman iyi noktalardır. Ve asla ama asla gereksiz yere "Medic!" çağırmayın. Kılık değiştirdiğinizde rakip takımın oyuncusu olarak göründüğünüz için çağrınızı da rakip takım oyuncuları alacaktır. Foyanızın ortaya çıkması için o oyuncunun bağıranın kendisi olmadığını belirtmesi yetecektir.









GİZLİ NESNELER REHBERİ



EASTER EGG LISTESİ

E1: Salvatore'dan sonra mansiyonu biraz bakımsız kalmış. Her ne kadar çeşitli forumlarda bu evin Salvatore'un mansiyonuna hiç de benzemediği iddia edilse de bir o kadar kişi de bunun Easter Egg olduğunu savunuyor. Kararı siz kendiniz verin.

E2: Bu biraz 18+ bir Easter Egg, o yüzden gidip kendiniz görün. Merdivenlerin altındaki çöp yığınına baktığınızda neden bahsettiğimi anlayacaksınız.

E3: Karate Kid – Helikopterle buraya uçtuğunuzda bir kayanın üzerinde havaya yumruk ve tekme sallayan Karate Kid'i göreceksiniz. Ama sakın ona yaklaşmayın, aksi halde kendisini aşağı atıyor. Tabi içinizdeki sadisti beslemek istiyorsanız yaklaşabilirsiniz de.

E4: Buradaki araba satıcısında Britanyalı bir herif var, eğer ona çarparsanız size şirin biçimde küfürler ediyor, aksanına dikkat.

E5: Bu binanın tepesinde üzerinde "Visit Las Venturas" yazılı bir panel bulunuyor.

E6: Playboy evinde GTA 3'teki karakterimizin giydiği kıyafeti bulabilirsiniz.

E7: Buradaki Rock Star Music and Video isimli dükkan sizin de çok iyi bildiğiniz gibi Grand Theft Auto IV'ü geliştiren Rockstar Games'i temsil ediyor.

E8: Dwaynes binasında "NURB RENDA" yazılı bir graffiti var. Günümüz oyunlarında kullanılan NURB hesaplamaları standart poligonların yerini almıştı. Non-Uniform Rational B-Splines'ın kısaltılmışı olan NURBS sayesinde oyunlarda daha detaylı modeller görebiliyoruz.

E9: Müzenin önündeki meydanda önceki GTA oyunlardan çeşitli karakterlerin çizimlerini görebilirsiniz.

E10: Buradaki binada yanıp sönen "Starring... The Mighty... LOVE FIST" yazısı Vice City oyunundaki hayali müzik grubuna atıfta bulunmuş.

E11: Helikopter kullanarak heykelin hemen ayaklarının altındaki kata ulaşın. Güneydeki kapının yanındaki tabelalarda "No hidden content here" (burada gizli içerik falan yok) yazdığını göreceksiniz. Kapıdan girin, merdivenlerden yukarı çıkın, burada Mutluluk Heykeli'in kalbinin attığını göreceksiniz ve kalp zincirlere vurulmuş halde duruyor. Resmen Hellraiser filminden fırlamış bir sahne gibi. İsterseniz ateş edin bakalım bir şeyler olacak mı?

E12: Buradaki siyah tişörtün önünce "Happiness is..", arkasında ise "land" yazıyor. Adacığa atıfta bulunulmuş.

E13: Merdivenlerden heykelin tabanına tırmanın, yerde çizgiromana benzeyen bir kitap göreceksiniz. Üzerine yürüdüğünüzde Liberty Island tişörtü sizin olacak.

E14: Buradaki çöp tenekelerini GTA San Andreas'tan hatırlıyor olmalısınız.

E15: Buradaki binada GTA III Vice City ve San Andreas graffitileri göreceksiniz.

E16: Evinizdeki masanın yanına bakarsanız bir OG Loc CD'si bulacaksınız. Bunu görmek için keskin nişan tüfeğinizin dürbününü kullanın.

E17: Buradaki duvarda "Tommy" ve "Claude" gibi önceki GTA oyunlarındaki karakterlere çeşitli atıflarda bulunulmuş.

KIZ ARKADAŞLAR

GTA IV'de sahip olabileceğimiz 5 kız arkadaş bulunuyor. Bunlardan ikisi ile hikayenin ilerlemesi için çıkmamız gerekirken, diğer üçüyle çıkıp çıkmamakta serbestiz (çıkma teklifinize olumlu cevap verirlerse çıkarsınız, yoksa evde oturursunuz). Aynı anda istediğiniz kadar kızla çıkabilirsiniz, bundan rahatsız olmuyorlar.

Buluşmalarınızda üzerinizdeki giysiler ve arabanızın durumu çok önemli. Kızın karşısına pasaklı biçimde çıkarsanız bundan hiç hoşlanmayacaktır. Onunla birlikteyken tüm kanunlara uymanız da çok önemli. Ayrıca randevunuza tam zamanında gitmelisiniz, eğer başka bir işiniz çıkarsa mutlaka kızı arayın ve randevuyu iptal edin. Randevunun sonunda *şansınızı deneyebilirsiniz*,

ama eğer aranızdaki ilişki kuvvetli değilse boşuna bu seçeneği seçip avucunuzu yalamayın derim.

Randevularınızla gidebileceğiniz yerler dört kategoriye ayrılıyor:

1. Yemek (Burger , Cluck'n Bell , restoranlar ve kafeler)
2. Barlar (bunlar zaten haritada martini kadehi ile gösterilmiş)
3. Spor (Bovling, Dart, Bilardo vs)
4. Şov (Kabare, Komedi vs)

MICHELLE

Roman'ın "Three's a Crowd" bölümünde tanıştığımız Michelle Merit, Voodoo, Banshee, Blista Compact ve Roman's Esperanto arabalarından hoşlanırken Futo, Fortune, Uranus, Primo ve Solair arabalarını hiç sevmiyor. Erkekte şapka ve gözlüğü, ayrıca Russian Shop'tan alınan giysileri beğeniyor, Modo ve Perseus'tan alınan giysileri sevmiyor.

En çok sevdiği yerler sırasıyla spor, bar ve yemek. Striptiz kulüplerini sevmiyor.

KATE MCREARY

Packie McReary'nin "Waste Not, Want Knots" bölümünde tanışıyoruz Kate ile. Kate Coment, Habenero, Patriot, Rebla ve Super GT'den hoşlanırken, Moonbeam, Peyote, Solair, Stretch, Sultan RS ve Voodoo marka arabaları sevmiyor. Russion Shop'un giysilerini, siyah kotu ve tenis ayakkabılarını beğeniyor, Modo ve Perseus'tan alınan giysileri, şapka ve gözlükleri ise hiç sevmiyor.

Gitmeyi en çok sevdiği yerler sırasıyla dart, bilardo, bar ve yemek. Şovlardan, striptiz kulübünden ve bovlingden hoşlanmıyor.

CARMEN ORTIZ

Brucie için "Out of the Closet" görevini yaptıktan sonra love-meet.net adresinde "SoBoHoe" takma isminden Carmen'e ulaşabilirsiniz. Sevdiği arabalar Dukes, E109, FXT, Stallion, Sultan RS, Sabre GT, PMP 600 iken Dilettante, Marbella, Merit ve Minivan'dan hiç hoşlanmıyor. Modo ve Perseus'tan giyinen erkekleri beğeniyor, Russian Shop giysileri, şapka ve gözlükler ise onu soğutan tarzda şeyler.

Carmen'i içmeye, şov izlemeye, spora veya yemek yemeye götürebilirsiniz. Hoşlanmadığı yer yok.

Bonus: Onu arayarak sağlığınızı iyileştirebilirsiniz.

KIKI JENKINS

Brucie için "Out of the Closet" görevini yaptıktan sonra love-meet.net adresinde "LawChich" takma isminden Kiki'ye ulaşabilirsiniz. Araba olarak Chavos, Dilettante, Marbella, Washington ve Willard'ı seviyor, Coquette, Infernus, Sabre GT, Super GT ve Turismo'yu ise beğenmiyor. Giysi zevki Michelle ile aynı.

Kiki özellikle komediyi çok seviyor. İki kere komedi kulübünden sonra üçüncü randevuda spor aktivitesine giderek aranızdaki ilişkiyi zirveye taşıyabilirsiniz.

Bonus: Kiki'yi arayarak 3 yıldızın altındaki aranma seviyenizi silebilirsiniz.

ALEXANDRA CHILTON

craplist.net adresine girin ve "Party girl seeks man for NSA fun and blog material" başlığına, oradan da "Contact" linkine tıklayın. Bir süre geçtikten sonra onunla buluşabilmek için gerekli bilgileri öğreneceğiniz bir mail alacaksınız. Alex Cognoscenti, Huntley Sport, Infernus, Strect ve Turismo hayranı, Bobcat, Dukes, Emporer, Pony ve Willard ise sevmediği arabalar. Perseus'tan alınan giysilere bayılıyor, Russian ve Modo giysilerini ise sevmiyor.

Alex de Kiki gibi en çok komediyi seviyor. Onu arka arkaya komedi kulübüne götürerek ilişkinizi bir sonraki aşamaya geçirebilirsiniz.

Bonus: Alex'i arayarak gece yarısına kadar tüm giysi mağazalarında %50 indirim sağlayabilirsiniz.

ARKADAŞLAR

Ne yani hep kızlara mı ayıracaksınız vaktinizi? Diğer arkadaşlarınızı da asla ihmal etmeyin, böylece ilişkinizi geliştirerek size sundukları bonuslardan faydalanabilirsiniz. Arkadaşlarınızı ister telefonla arayarak, ister email göndererek birlikte takılmak için çağırabilirsiniz.



ROMAN

Roman'ın hoşlandığı aktiviteler bovling oynamak, dart oynamak, içmek, yemek yemek, bilardo oynamak, şov izlemek ve striptiz kulübüne gitmek. Onu günün istediğiniz saatinde arayabilirsiniz.

İlişkiniz %60'ın üzerindeyken Roman size taksi yollayacaktır.

LITTLE JACOB

Little Jacob ile dart oynamaya, içmeye, yemek yemeye, bilardo oynamaya, şov izlemeye ve striptiz kulübüne gidebilirsiniz. Öğlen 1 ile gece 4 arasında dilediğiniz saatte ulaşabilirsiniz, muhtemelen kalan saatlerde uyuyor oluyordur.

İlişkiniz %75'in üzerine çıktığında Jacob bulunduğunuz yere kelepir fiyata bir sürü silah gönderecektir.

BRUCIE KIBBUTZ

Brucie ile bot gezisine, bovling oynamaya, içmeye, yemek yemeye, helikopter gezisine, şov izlemeye ve striptiz kulübüne çıkabilirsiniz. Kendisi sabah 7 ile gece 1 arasında çağrılarınıza cevap verebiliyor.

Aranızdaki ilişki %75'in üzerine çıktığında onu arayarak sizi bulunduğunuz yerden helikopter ile almasını sağlayabilirsiniz.

DWAYNE FORGE

Dwayne en çok bovling oynamaktan, içmekten, yemek yemekten, şov izlemekten ve striptiz kulüplerinden hoşlanıyor. Ona sabah 11 ile gece 3 arasında ulaşabilirsiniz.

Aranızdaki ilişki %60'ın üzerindeyse arkanızı kollaması ve düşmanlarınıza saldırması için size silahlı iki adamını gönderiyor.

PATRICK 'PACKIE' MCREARY

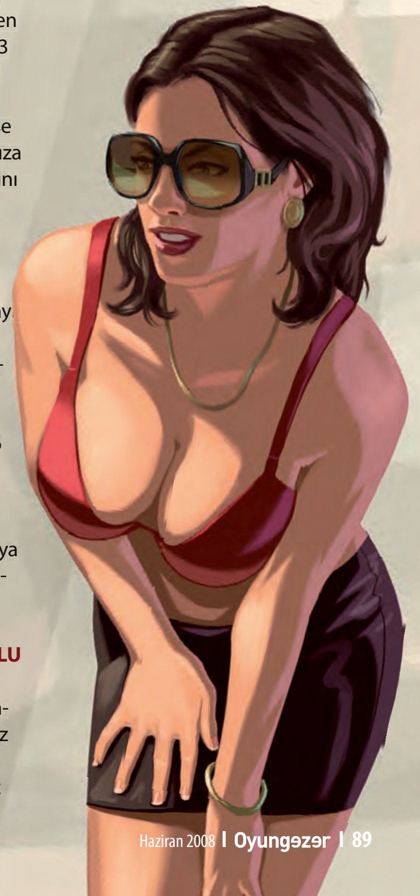
Packie bovling oynamayı, dart oynamayı, içmeyi, bilardo oynamay şov izlemeyi ve striptiz kulübüne gitmeyi seviyor. Zaten dikkat ettiyseniz aralarında striptiz kulübünü sevmeyen biri yok, her zaman işe yarar. Packie'ye öğlen 3 ile sabah 6 arasında ulaşabilirsiniz.

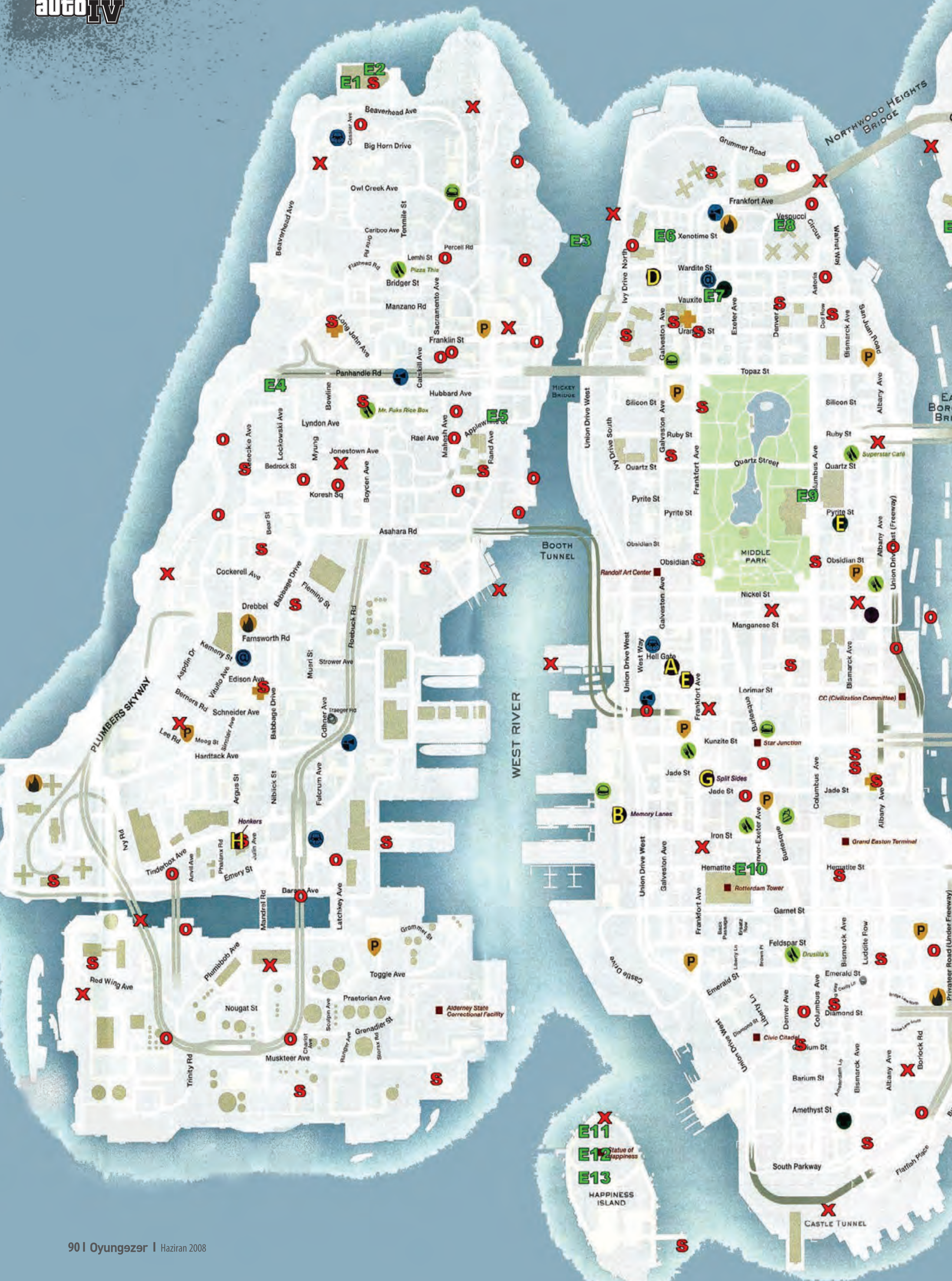
Aranızdaki ilişki %75'in üzerine çıktığında istediğiniz arabayı havaya uçurmanızı sağlayacak araba bombasına sahip oluyorsunuz.

KOLAY PARA KAZANMANIN YOLU ARABA SATMAKTAN GEÇER

Aşağıdaki tabloda çaldığınız arabaları en yüksek fiyata satabileceğiniz yerleri göreceksiniz. Bu fiyatlar kusursuz durumda teslim ettiğiniz arabalar için geçerli, eğer dikkatli olmaz ve arabanızı sağa sola çarparsanız bu paraları alabileceğinizi düşünmeyin. Elbette araba çalmak pek de yasal bir iş olmadığından polislere yakalanmamaya da dikkat etmelisiniz.

DUKES & BROKER	
Freeway	6,600 $
Bobcat	8,250 $
DF8-90	5,940 $
Dilettante	6,600 $
Contender	8,250 $
Infernus	33,000 $
Intruder	8,250 $
Manana	3,960 $
Moonbeam	7,260 $
Sabre GT	8,250 $
Voodoo	6,600 $
Washington	7,260 $
BOHAN	
Buccaneer	5,940 $
Huntley	12,200 $
ALGONQUIN	
Banshee	26,400 $
Comet	19,800 $
Coquette	13,530 $
Dukes	7,260 $
Faggio	2,310 $
NRG 900	8,250 $
Patriot	16,500 $
PMP 600	10,560 $
Rebla	11,550 $
Super GT	36,300 $
ALDERNEY	
Cavalcade	23,100 $
Cognoscenti	29,700 $
Rancher	8,250 $
Sentinel	7,750 $
Sultan	11,550 $
Turismo	36,300 $




Beaverhead Ave
Big Horn Drive
Owl Creek Ave
Cariboo Ave
Tenmile St
Percell Rd
Lemhi St
Flathead Rd
Pizza This
Bridger St
Manzano Rd
Sacramento Ave
Long John Ave
Franklin St
Panhandle Rd
Catskill Ave
Hubbard Ave
Bowline
Mr. Fuks Rice Box
Lyndon Ave
Lockowski Ave
Rael Ave
Applewhite St
Mahesh Ave
Rand Ave
Jonestown Ave
Myung
Bedrock St
Koresh Sq
Boycen Ave
Asahara Rd
Bear St
Cockerell Ave
Babbage Drive
Fleming St
Drebbel
Farnsworth Rd
Kemeny St
Aspdin Dr
Vitullo Ave
Edison Ave
Bernera Rd
Schneider Ave
Strower Ave
Muari St
Roebuck Rd
Cdlner Ave
Traeger Rd
Lee Rd
Moog St
Hardtack Ave
Argus St
Nibick St
Fulcrum Ave
PLUMBERS SKYWAY
Ivy Rd
Honkers
Tinderbox Ave
Anvil Ave
Emery St
Baron Ave
Latchkey Ave
Mandrel Rd
Grommer St
Plumbbob Ave
Red Wing Ave
Toggle Ave
Praetorian Ave
Nougat St
Alderney State Correctional Facility
Grenadier St
Muskteer Ave
Trinity Rd
NORTHWOOD HEIGHTS BRIDGE
Grummer Road
Frankfort Ave
Vespucci Circus
Xenotime St
Walnut Way
Wardite St
Ivy Drive North
Vauxite
Astoria
Exeter Ave
Denver Ave
Bismarck Ave
San Juan Road
Galveston Ave
Topaz St
HICKEY BRIDGE
Union Drive West
Silicon St
Ruby St
Ivy Drive South
Quartz St
Quartz Street
Albany Ave
Superstar Café
Columbus Ave
Pyrite St
Obsidian St
Obsidian
MIDDLE PARK
Randolf Art Center
BOOTH TUNNEL
Nickel St
Manganese St
Union Drive East (Freeway)
Hell Gate
West Way
Lorimar St
CC (Civilization Committee)
Burlesque
Kunzite St
Star Junction
Jade St
Split Sides
WEST RIVER
Memory Lanes
Iron St
Grand Easton Terminal
Hematite St
Rotterdam Tower
Garnet St
Feldspar St
Drusilla's
Luddite Row
Castle Drive
Emerald St
Liberty Ln
Denver Ave
Diamond St
Civic Citadel
Barium St
Borlock Rd
Amethyst St
South Parkway
Flatfish Place
Privateer Road (Under Freeway)
Statue of Happiness
HAPPINESS ISLAND
CASTLE TUNNEL

LIBERTY CITY ŞEHİR HARİTASI



OYUNBOZAN

ÜZGÜNÜM BAYAN, HER HİLEDE KALGON KULLANMADIĞINIZ İÇİN OYUNUNUZ BOZULMUŞ



PC

PORTAL

~ tuşuna basarak konsolu açın. Bazı hileler ilk önce ise **sv_cheats 1** gerektirmektedir.
Hasar alırsınız ama ölmezsiniz: buddha
ThirdPerson kamerasına geçiş: thirdperson
FirstPerson kamerasına geçiş: firstperson
Çantalı Gman yaratmak için: npc_create npc_gman
Combine Soldier yaratır: npc_create npc_combine_s
Suratınızdan bir adet eneryi topu fırlar: fire_energy_ball
Her hangi bir yere portal açabilme: sv_portal_placement_never_fail # 1 veya 0
Ölümsüzlük: Invincibility
Duvarlardan geçip uçabilme: noclip
HL2 dahil tüm silahlar: impulse 101

THE SIMS: CASTAWAY STORIES

(Hileler sadece Shipwrecked ve Single modunda geçerli olacaktır. Wanmami Island yani Free modunda hep çalışır). *Ctrl* + *Shift* + *C*'ye basarak konsolu açın.
Evcil hayvanlar kontrol edilir: boolprop controlPets <0 veya 1>
Yaşlanmayı durdurur/başlatır: aging <on ya da off>
Family research'lerini 50.000 arttırır: motherLode

BIOSHOCK

Bioshock'u yüklediğiniz dizinde defuser.ini dosyasını bulun ve hileye karşılık gelmesini istediğiniz tuşu belirtin (örneğin F10=god). Dosyayı kaydedin ve oyuna girin.
Uçmak: fly
Duvarların içinden geçer: ghost
Yenilmezlik: god
Nişan alınan yere teleport: teleport
Tam sağlık yapar: givehealth
$500 verir: igbigbucks
EVE verir: givebioammo
Yavaş çekim modu: slomo
Bölümdeki tüm düşmanlar ölür: killpawns

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: VEGAS 2

Konsolu açıp aşağıdaki hileleri girebilirsiniz.
TAR21 Assault Rifle: cheatcode 3311xbxby11y
M468 Assault Rifle: cheatcode 1y3a4x2b442x

EUROPE UNIVERSAILS: ROME

Konsolu açmak için Alt tuşuna basarken, NumPad'ten 21 yazın ve eliniz çekin.
5000$ verir: cash
Stability'te +3 verir: stability

EURO 2008

Ana menülerdeki kasılmaları yok etmek:
Euro 2008 oynayanlar denk gelmiştir ki, ara menülerde oyun bir hayli kasılıyor. Bu anlamsız kasılmaları yok etmek için Aygıt Yöneticisi'nden Floppy Drive'ı yani Disket Sürücüsü'nü devre dışı bırakmanız gerekmektedir. Saçma bir soruna ancak bu kadar saçma bir "trick" verilebilirdi, farkındayız :). Forum'umuzdan **Makaçunku**'ya bu bilgi için teşeşekkür ederiz.

TUROK

Oyunu kaydettiğiniz dizin altında TurokGame\Config içinde *TurokInput.ini* adlı dosyayı notepad ile açın ve Engine.Console satırını search ederek bulun. Buradaki ConsoleKey=None Kısmındaki None yerine **Tab** yazın, dosyası kaydedip çıkın. Oyun içinde Tab'a basarak konsolu açın. Hileleri yazdıktan sonra Enter'a basmalısınızç
God mod: god
Uçar: fly
Uçmayı iptal eder: etheral veya walk
Tüm silahlar için cephane: allammo
Tüm silahlar: allweapons
Tüm cephane, silahlar ve 100 adrenalin: loaded

PS3

GRAND THEFT AUTO 4

Silah, sağlık, armor, araç, rampa ve eğlence mekanlarının haritada yerlerini gösterir: oyunun içindeki bilgisayarlardan şunu girin: www.whattheydonotwantyoutoknow.com
Aşağıdaki hileleri Niko'nun cep telefonundan girebilirsiniz. Unutmayın ki hileler görevleri ve achievement'ları etkileyecektir.
Sağlığı, armor'u ve cephaneyi düzeltir: 482-555-0100
Sadece armor'u düzeltir: 362-555-0100
Silah seçebilirsiniz: 486-555-0100
Aranıyor seviyesi düşer: 267-555-0100
Aranıyor seviyesi yükselir: 267-555-0150
Hava değişir: 468-555-0100
Annihilator yaratır: 359-555-0100
Jetmax yaratır: 938-555-0100
NRG-900 yaratır: 625-555-0100
Sanchez yaratır: 625-555-0150
SuperGT yaratır: 227-555-0168
NOT: Xbox 360 versiyonu için de geçerlidir.

CONAN

Aşağıdaki hileleri Unlockables menüsü altından girebilirsiniz.
Graven Variation 1 art: Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, Kare, Üçgen.
Graven Variation 2 art: Yukarı, Aşağı, Sol, Sol, Kare, Kare, Kare.
Giant Sea Serpent 1 art: L3, L3, Üçgen, Üçgen, Kare, R3
Giant Serpent Sea 2 art: Sol, Kare, Sol, Üçgen, Aşağı, R3, R3



Conan Helmet Study 1 art: Üçgen, Üçgen, L3, Kare, Kare, R3, Yukarı, Aşağı.
Conan Helmet Study 2 art: Yukarı, L1, Aşağı, R1, Kare, Kare, Üçgen, Üçgen, R3
Bone Cleaver Variation Art: L3, Kare, R3, Üçgen, L1, L1, Aşağı, Aşağı.

RAINBOW SIX VEGAS 2

(Ana menüde R1 tuşuna basılı tutarken yapın)
MTAR-21 Assault Rifle: Aşağı, Aşağı, Yukarı, Yukarı, Kare, Daire, Kare, Daire, Üçgen, Yukarı, Yukarı, Üçgen.
M468 Assault Rifle: Yukarı, Üçgen, Aşağı, X, Sol, Kare, Sağ, Daire, Sol, Sol, Sağ, Kare.
(Oyun esnasında R1'e basılı tutarak yapın)
Super Ragdoll mod: X, X, Daire, Daire, Kare, Kare, Üçgen, Üçgen, X, Daire, Kare, Üçgen.
ThirdPerson kamerası: Kare, Daire, Kare, Daire, L3, L3, Üçgen, X, Üçgeni X, R3, L3
Tek vuruşta ölür: L3, R3, L3, R3, X, O, L3, R3, L3, R3, Kare, Üçgen.
Koca kafa modu: Daire, Kare, X, Üçgen, L3, Üçgen, X, Kare, Daire, R3
Mavi ve Kırmızı Tracer'lar (online olarak da çalışır, Host kodu girmelidir): L3, L3, X, R3, R3, Daire, L3, L3, Kare, R3, R3, Üçgen.

XBOX360

LOST PLANET: EXTREME CONDITION

Sınırsız cephane: Oyunu dondurun ve RT, RB, Y, X, Sağ, Aşağı, Sol, LB, LT, RT, RB, Y, X, Sağ, Aşağı, Sol, LB, LT, RT, LT, LB, RB, Y, Sol, Aşağı, X, RB + LB
Sınırsız Enerji: Aşağı, Aşağı, Aşağı, Yukarı, Y, Yukarı, Y, Yukarı, Y, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Aşağı, X, RB + LB
T-ENG 500 puan eklenir: Yukarı, Yukarı, Aşağı, sol, Sağ, Sol, Sağ, X, Y, RB, LB

DEF JAM ICON

Yung Joc'tan It's Goin Down parçası: Press Start yazısı geldiğinde B, Yukarı, Sağ, Sol, Y tuşlarına basın.

Fat Joe'dan Make It Rain parçası: Press Start yazısı geldiğinde Aşağı, B, A, Sağ tuşlarına basın.
Dr. Chang: Press Start yazısı geldiğinde Aşağı, Y, Sağ tuşlarına basınız.
Fat Joe ile oynamak: Bunun için ilk önce It's Goin Down ve Make It Rain adlı parçaları açmanız gerek (hileleri yukarıdaki gibi) daha sonra Joe oynanabilir karakter olacak.

CONDEMNED 2: BLOODSHOT

Tüm Bonus art'lar: Xbox360'nızda ShovelFighter adında yeni bir profil yaratır ve login olarak oyuna girin.

PSP

MAJOR LEAGUE BASEBALL 2K8

Her şeyi açar: Ana menüden My 2K8'e gidin ve Enter Cheat Codes'üzerine gelip X'e basın. Jose Reyes yazdığınızda her şey açılacaktır.

LOCOROCO

World Map kısmından bir bölüm seçin. "Start? Yes / No" yazısı geldiğinde **L + R**'ye basılı tutu nve hileyi girin.
10.000 coin:STARSLOCOROCO yazın.
Tüm Muimui'ler: ALLCOLORSLOCOROCO yazın.
Bölüm seçmek: SLACRLOCOROCO yazın.

DS

THE WORLD ENDS WITH YOU

Ultimate zorluk seviyesini açmak: Oyunu bitirdikten sonra A New Day bölümünü seçebilirsiniz. Buradan Shiba-Q Headquarters'ta 3. katta bu zorluk seviyesini satın alabilirsiniz.

Bölüm seçebilme özelliği: Oyunu bir kere bitirdiğinizde bölümler arası geçiş yapabileceksiniz. Ayrıca Another Day bölümü de seçilebilir olacaktır.

Gizli oyun sonunu izlemek için: Oyundaki tüm gizli raporları toplamanız gerekmektedir.

Toplam oyun süresini görebilme: Save Data menüsünde L + R tuşlarına basılı tutun.

TOUCH THE DEAD

Tüm görevler, tüm modlar, tüm bonuslar açılır: Ana menüden X, Y, Sağ, Sol, X tuşlarına basın. Ayrıca L ve R tuşlarıyla da kamerayı kontrol edebilirsiniz.

Wii

SPIDER-MAN: FRIEND or FOE

Helicarrier'dayken d-pad ile kodları girin.

Venom açılır: Sol, Sol, Sağ, Yukarı, Aşağı, Aşağı.
New Goblin açılır: Sol, Aşağı, Sağ, Sağ, Aşağı, Sol.
5000 Tech Tokens: Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ
Sandman açılır: Sağ, Sağ, Sağ, Yukarı, Aşağı, Sol.

MX VS. ATV UNTAMED

Hileleri Options altındaki Cheat Codes'tan girmelisiniz.

Tüm Bonus'lar: YOUGOTIT yazın.
Paralyzer Monster Truck: PWNAGE yazın.
Tüm sürücüler: WHOSTHAT yazın.
50cc motor sınıfı: LITTLEGUY yazın.
Tüm motorlar: ONRAILS yazın.
Tüm pistler: FREETICKETS yazın.
Tüm müsabakalar: MORESTUFF yazın.
Tüm makineler: MCREWHEELS yazın.
1 milyon puan: MANYZEROS yazın.

ORGANİZE SANAYİ



YAZA GİRİŞ

Havalar ısınmaya başladı yine. Geçen gün iki saat alt üst ettim depoyu, emektar vantilatörümü bulabilmek için. Hazır girişmişken biraz da depoyu düzenleyeyim dedim. İki saat sonra bir çıktım kan, ter, toz birbirine bulanmış, aynı madencilere dönmüşüm. Olgay Usta o halimi görünce çok güldü, dedi gel sana bir klima alalım. Yav ben ne yapayım klimayı, donanım atölyesinde klima mı olurmuş, anlatamadım bir türlü. Web sitelerini açtı, fiyatları döktü, orayı aradı, burayı taradı, aman efendim stoklar şöyle, teknolojiler böyle, iki saat uğraştı en ucuz, en iyi klima nerden alınır diye. O öyle uğraşınca da bir şey diyemedim, gittik aldık tabii. Bu ustalar hep böyle değil mi zaten? İşleri güçleri bizi masrafa sokmak.

Aldık taktık klimayı. Dedim kendimizi soğutuyoruz madem, atölyedeki bilgisayarlar da yanmasın, açtım hepsini, temizliyorum fanlarını, Kaan Usta geldi bu sefer. Bu devirde öyle fan mı olurmuş, on yıllık aletleri neden kullanıyormuşmuşum. Gitti her biri kafam kadar 10 tane işlemci fanı getirdi, 12cm ışıklı kasa fanları, fan kontrol üniteleri derken hem bilgisayarlar diskoya döndü, hem de bir ton masrafa girdik. Yahu kardeşim ben geçen yazı emektar fanlarım ve vantilatörümle gayet güzel geçirmiştim. Şart mıydı bu kadar masraf şimdi? Zaten işler kesat, piyasa durgun. Napalım yeni kuşağın kurallarına göre oyun oynayacağız artık. Gerçi hoşuma gitmedi de değil, hem bilgisayarlar hem de atölye püfür püfür, hasta olmazsak iyidir bu yaz.

TUĞBEK ÖLEK

Organize Sanayi Üretim Alanları



Hangi bilgisayarla oyun oynanır?

Donanım konusunda çok bilgisi olmayan kullanıcıların, oyun bilgisayarlarını sıradan bilgisayarlardan ayırt edebilmesi için yeni bir logo programı başlattı AMD. Belli kriterleri yerine getiren üreticilere bu logoları verecek ve siz de bilgisayar kasasında logoyu görünce gönül rahatlığıyla alabileceksiniz. Daha önce Intel'in Viiv ve Nvidia'nın SLI ile yaptığının tersine bu üreticileri söğüşlemek amacı gütmeyen tamamen iyi niyetli bir çalışma. Eğer bir bilgisayar en az Athlon 64 X2 5600+ işlemci, Radeon HD 3850 ekran kartı ve 2GB belleğe sahipse AMD GAME! logosunu edinebilecek. Phenom X4 9650 işlemci ve Radeon HD 3870 ekran kartını yakalayan/geçen sistemler ise AMD GAME! Ultra logosu ile süslenecek. AMD'nin araştırmalarına göre ilk sistem 1280x1024, Ultra sistem ise 1600x1200 çözünürlükte ve makul ayarlarda bütün oyunları oynatabiliyor.

Her ne kadar AMD'nin bu yeni logo programıyla iyi bir iş yaptığını ve tamamen iyi niyetli olduğunu düşünsek de, bu da sonuçta her pazarlama aktivitesi gibi daha çok bilgisayar satmayı hedefleyen bir program. Bu yüzden %100 güvenilir değil. Mesela X2 5600+ ile X4 9650 arasındaki performans farkı çok fazla değil, hatta X2 5600+, Crysis dahil bazı oyunlarda Phenom'lardan hızlı. Bu yüzden birinin normal, diğerinin Ultra! logosu alıyor olması kulağa saçma geliyor.

EXPERIENCE AMD GAME! ULTRA
AMD Phenom X4 64
ATI CROSSFIRE X TECHNOLOGY

Atom karınca iPhone Türkiye'de
Geçen ay yeni iPhone'dan bahsetmiştik. Bu ay iki yeni haber var. Birincisi, Vodaphone yeni telefonun Türkiye'de piyasaya sürüleceğini duyurdu. İkincisi Intel'in yeni Atom işlemcisinin kullanılacağı doğrulandı. Kısacası memlekete çok daha güçlenmiş olarak geliyor iPhone.

Windows XP SP3 Piyasada
Nihayet XP için yeni servis paketi piyasaya çıktı. Toplam 1.100 hotfix içeren paket bir ara geri çekilmiş olsa da siz bu satırları okurken gayet rahat indirilebiliyor olsa gerek. Türkçe sürüm de indirilebilir ve 303MB boyutunda.



Pis pis oyun oynuyoruz

Elektronik cihazların doğaya ve insana zarar vermeyecek şekilde üretilmesi için firmaları sıkıştıran Greenpeace bu sefer konsol üreticilerini hedef aldı. Piyasadan PS3, 360 ve Wii satın alıp paramparça eden Greenpeace, özel bir laboratuarda, konsollarda kullanılan malzemeleri test etti. Araştırmanın sonuçları pek de parlak değil. Greenpeace'e göre konsollarda sağlığa zararlı Berilyum, Bromin, Phthalate gibi maddeler ve çevreyi kirleten PVC kullanılıyor. Dahası da var. Piyasadaki konsollar, elektronik cihaz değil de oyuncak kategorisine alınsalar, içerdikleri kimyasallar yüzünden Avrupa Birliği ülkelerine ithalatları mümkün olmayacaktı diyor Greenpeaceçiler. Özellikle PlayStation 3 ve Xbox 360'da bulunan Phthalate türevi DEHP'nin erkeklerin cinsel gelişiminde bozukluğa yol açtığı biliniyor. Konuyla ilgili detaylı bilgiyi *tinyurl.com/4duq87* adresinden alabilir ve buradaki hazır formları kullanarak konsol üreticilerini hizaya gelip erkekliğimizle oynamamaları konusunda uyarabilirsiniz.

ASUS XONAR DX

HAYATIMI KURTARAN SES KARTI - KAAN ALKIN

Ses kartı piyasası hareketlenmeye devam ediyor. Bu nümayişe biz de katılalım dedik ve Mart ayında ağırladığımız Xonar D2X'in ardından bu kez de küçük kardeşini Organize Sanayi'ye konuk ettik. Daha üst seviye kullanıcılara yönelik çözümler sunan D2X'in aksine yeni model DX, daha çok giriş seviyesi kullanıcılara ve biz oyunculara hitap ediyor.

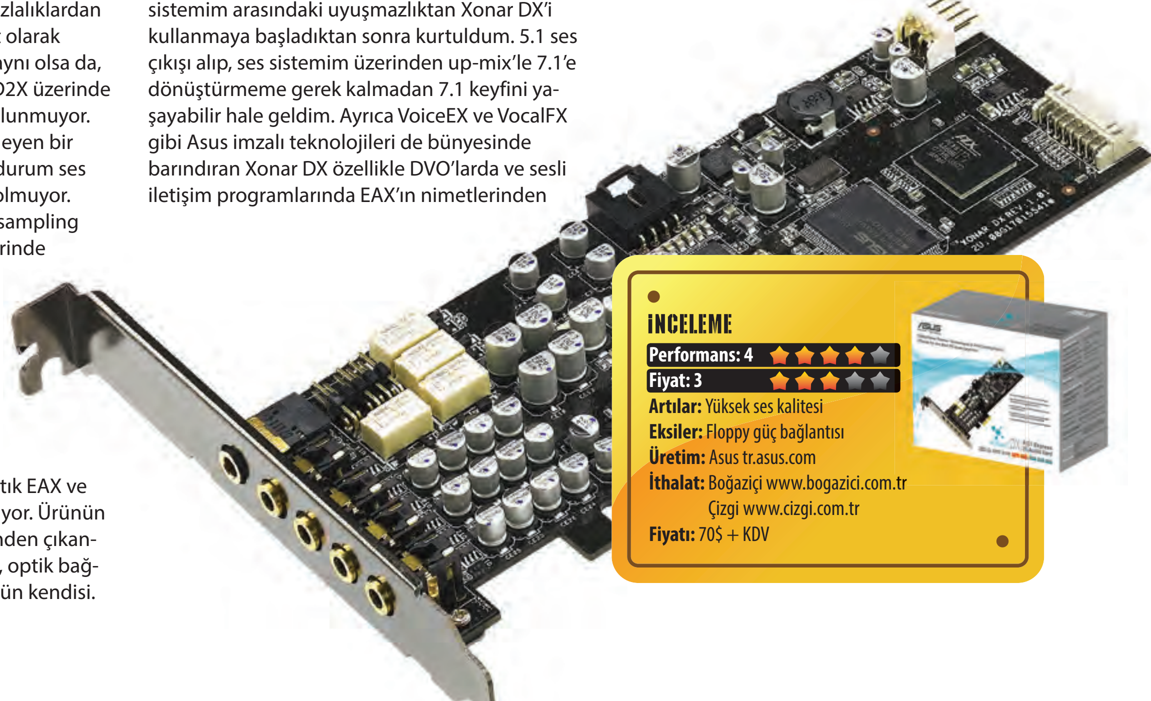
Oyuncuların ihtiyaç duymayacağı fazlalıklardan kurtulan DX, her şeyden önce boyut olarak D2X'in yarısı kadar. Boyu öncekiyle aynı olsa da, enden çok kaybetmiş ürün. Çünkü D2X üzerinde bulunan EMI kalkanı DX üstünde bulunmuyor. Yani elektromanyetik dalgaları filtreleyen bir kalkanımız bu kez yok. Neyse ki bu durum ses kalitesinde büyük bir kayba neden olmuyor. 116db'lik SNR ve 192KHz/ 24-bit'lik sampling oranlarıyla DX, en azından kağıt üzerinde ağabeyinin ses kalitesine ulaşmayı başarıyor.

7.1 ses desteği, Dolby ve DTS teknolojileri yanında, DS3D GX 2.0 teknolojisiyle karşımıza çıkan Xonar DX, Vista'yla yitirdiğimiz EAX desteğini de sistemimize geri getiriyor. Yani Vista altında oyunlarımız artık EAX ve DirectSound efektlerini uygulayabiliyor. Ürünün kutusu da kendisi gibi mütevazı, içinden çıkanlarsa sürücü diski, kullanım kılavuzu, optik bağlantı adaptörü ve elbette ürünümüzün kendisi.

Xonar DX de D2X gibi ekstra güç bağlantısına ihtiyaç duyuyor. Enerji ihtiyacını küçük floppy güç bağlantısından karşılıyor. Eğer güç kaynağınızda bu bağlantı noktası yoksa molex için çevirici bulmanız gerekiyor.

Ses kalitesi oldukça yüksek olan ürünün şahsım adına tek artısı bu değil. Evimde kullandığım ve HD ses birimine sahip anakartım ile 7.1 ses sistemim arasındaki uyuşmazlıktan Xonar DX'i kullanmaya başladıktan sonra kurtuldum. 5.1 ses çıkışı alıp, ses sistemim üzerinden up-mix'le 7.1'e dönüştürmeme gerek kalmadan 7.1 keyfini yaşayabilir hale geldim. Ayrıca VoiceEX ve VocalFX gibi Asus imzalı teknolojileri de bünyesinde barındıran Xonar DX özellikle DVO'larda ve sesli iletişim programlarında EAX'ın nimetlerinden sonuna kadar yararlanmamıza imkan veriyor.

DX ile oyunculara yönelen Xonar, fiyat konusunda da daha kabul edilebilir sınırlarda. Creative X-Fi çarpışmalarında bakalım iş nereye varacak. Ses kartlarının gündeme yeni yeni geldiği günlerde rekabetin de hiç vakit kaybetmeden başlaması elbette biz oyunculara yarayacak.



İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 3
Artılar: Yüksek ses kalitesi
Eksiler: Floppy güç bağlantısı
Üretim: Asus tr.asus.com
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr
Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyatı: 70$ + KDV

Logitech MX Air



O BİR KUŞ, O BİR UÇAK, HAYIR O BİR FARE! - TUĞBEK ÖLEK

Logitech'in G serisi güzelliklerine fazla daldığımızdan ihmal ettiğimiz bir faresiydi MX Air. Baktık bu ay Logitech'ten yeni bir G çıkmıyor, fırsatı değerlendirelim dedik.

Dışardan bakınca çok şık bir kablosuz fare MX Air. 800 dpi'lık lazer algılayıcısı ve ergonomik yapısıyla masaüstünüzde bulunmasını isteyeceğiniz bir güzellik. Ama bir G3 kadar rahat ve performanslı veya G5 kadar yetenekli değil. Çünkü onun asıl özelliği, masadan kaldırıp havalandırdığınızda ortaya çıkıyor. Masaüstünüzden ayrılır ayrılmaz MX Air, lazer algılayıcısını kapatıyor ve uçuş moduna geçiyor. Artık elinizin havadaki hareketine göre fare imleci hareket etmeye başlıyor.

Bu anlattıklarım, daha önce Wiimote kullanmış herhangi birine çok çarpıcı gelmiyor olabilir ama MX Air'in hassaslığı Wiimote'un çok ötesinde. Fareyi bileğinizden kırarak yukarı aşağı veya sağa sola çevirdiğinizde neredeyse normal bir fare kadar rahat hareket ettirebiliyorsunuz imleci. Alışmanız biraz vakit alıyor ama bir kere alıştıktan sonra MX Air'la eliniz havada, FPS oyunları oynamak bile mümkün. Elbette farenizi havada tutarak UT3 çarpışmasına dalın demiyoruz, sonunuz muhtemelen hüsran olacaktır ama çoğu tek kişilik FPS'yi, DVO'ları MX Air kullanarak oynayabilirsiniz.

HAVADA FARE NE İŞE YARAR?

Peki neden masaüstü yerine havada kullanmak istiyelim faremizi? Bunun iki cevabı var, Media Center sistemler ve PlayStation 3. Biliyorsunuz Media Center bilgisayarlar televizyonlara kuruluyor ve genelde koltuğa yayılıp TV'nin karşınıza geçtiğinizde normal bir fare kullanmak eziyet oluyor. İşte bu noktada MX Air kullanarak yayıldığınız yerden bilgisayarınıza hükmedebilir, medya oynatıcınızı kullanıp oyun oynayabilirsiniz. MX Air özellikle salon ortamlarında kullanıldığı için Logitech çok farklı bir tasarıma yönelmiş zaten. Dışarıdan bakan biri onu fareden önce pahalı bir cihazın uzaktan kumandasına benzetecektir. Mesela scroll için tekerlek yerine minik bir touchpad kullanılmış. Hafifçe dokunarak yavaş yavaş ya da parmağınızı sertçe süreterek büyük bir hızda pencereleri kaydırabiliyorsunuz. Üstelik ne kadar kaydırma yaptığınızı anlamanız için MX Air'in taouchpad'i, scroll tekerleğinin sesini dahi taklit ediyor.

Media oynatıcılara daha rahat hükmedebilmeniz için ek fonksiyonlar da eklenmiş. Mesela ses tuşuna basılı tutup fareyi sağa sola doğru yatırarak sesi ayarlayabilir, play tuşu basılıyken yine bilek hareketleriyle müzik veya video parçalarını değiştirebilirsiniz. Cihazın en hoşuma giden yanı, kullanırken çok rahat olmanız. Hareketlerinizi tam algılayabilmek için üç farklı hareket algılayıcısı kullanıyor MX Air ve böylece fareyi nasıl tutarsanız tutun hep doğru hareketi algılıyor. Yani fareyi ekrana tutmak zorunda değilsiniz, hatta ters veya yan tutsanız bile siz hangi yönde bir hareket yapmışsanız onu takip ediyor imleciniz.

PLAYSTATION'A GELİR Mİ?

MX Air her USB kullanan fare gibi PlayStation 3'de de çalışıyor. PS3 için fazla hassas kaçtığından menülerde dolaşması biraz zahmetli. Ancak internet veya PS Store'da dolaşmayı çok daha kolay hale getiriyor, hele bir de kablosuz klavyeniz varsa. Maalesef ofisteki fare destekli tüm PS3 oyunları hacılandığından direkt bir oyunda deneme şansım olmadı ama genel imleç takip performansına bakarsanız, UT3 gibi oyunları MX Air'la oynamak SixAxis'den çok daha kolay olacaktır.

MX Air, dahili şarj edilebilir pile sahip olmasına rağmen çok hafif. Bu yüzden havada kullanmak kesinlikle yorucu değil. Üstelik harika tasarımı sayesinde hem masaüstünde hem de havada çok rahat davranıyor. MX Air'in elleriniz açısından tek sağlıksız yanı fiyatı. Çünkü 165 dolarlık etiketi elinize değdiği anda 38. dereceden bir yanığa yol açıyor.

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ



İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 1 ★

Artılar: Havada kullanım çok hassas, Tasarımı muhteşem
Eksiler: Çok yüksek fiyat
Üretim: Logitech logitech.com
İthalat: Logosoft www.logosoft.com.tr, MersaSistem www.mersasistem.com.tr, Penta www.penta.com.tr
Fiyatı: 165$ + KDV



Altair'i NVIDIA'ya mı sattılar?

Bu aralar oyun dünyası yeni bir skandal iddiası ile çalkalanıyor. İddiaların hedefinde ise Ubisoft ve Assasin's Creed var. Süper grafikleriyle ilgi çeken oyun aynı zamanda DirectX 10.1 kullanan ilk büyük yapımdı. Biliyorsunuz DX 10.1 desteği sadece ATI'da var ve NVIDIA inatla kullanmak istemiyor. Bu yüzden Assasin's Creed'in çıkışı ATI için büyük bir kazançtı. Ama diğer yandan Asassin's Creed, NVIDIA destekli bir oyun ve The Way Its Meant To Be Played programının üyesi. Haliyle NVIDIA'nın bu durumdan pek hoşnut olmadığını tahmin etmek pek zor değil. Üstelik Assassin's Creed ATI'larda sular seller gibi çalışırken, NVIDIA kartlarda durup durup çakılıyordu. Durum böyleyken Ubisoft tutup 1.02 yamasıyla oyundan DX 10.1 desteğini çıkarınca kızılca kıyamet koptu. Çünkü bu değişikliğin ardından ATI kullanıcılarının oyun performansı (AA kullanıldığında) ciddi olarak düştü. NVIDIA'nın baskısı yüzünden bunun yapıldığı, Ubisoft'un NVIDIA'dan para aldığı iddiaları ortaya atıldı. Üstüne Ubisoft utanmadan "biz özellik kırpmadık, DX 10.1 kartlarda oyun düzgün çalışmıyordu onu düzelttik" deyince hem ATI hem de ATI ekran kartı kullananlar iyice küplere bindi. Sonra NVIDIA apar topar biz Ubisoft'a hiç para vermedik dedi. İki gün sonra Ubisoft zamanında para aldık ama bunla ilgisi yok dedi. Kısacası konuştukça ellerine yüzlerine bulaştırdılar işi. Eğer kartınız ATI 3000 serisindense oyunu yamalamayın en iyisi.

PC'lerde kopya devri bitiyor
Atari'yi kuran efsane isim Nolan Bushnell, bilgisayarlarda kullanılan TPM isimli güvenlik çipinin yakın zamanda PC oyunlarının kopya koruması için kullanılacağını ve bu noktadan sonra PC'lerde kopya oyun oynamanın mümkün olmayacağını açıkladı. Ne kadar doğru henüz bilemiyoruz.

Nano teknoloji kanserojenmiş meğer
Bütün dünyanın umudunu bağladığı ve her yerde kullanılabileceği iddia edilen karbon nanotüplerin en az asbest kadar kanserojen olduğu ortaya çıktı. Ne yapalım, uzay asansörüne bindiğimizde ağzımızı burnumuzu kaparız iyice.

Apple çok fena geliyor
iPod ve iPhone'u arkasına alan Mac'ler ufak ufak bilgisayar piyasasını ele geçiriyor. ABD'de satılan her 7 bilgisayardan biri Mac. Daha da beteri 1000$ üstündeki masaüstü sistemlerde %70 ve dizüstü sistemlerde %64 pazar payına ulaştılar.



Wii LIGHT SWORD



LIGHTSABER MI, FLORASAN MI? AZ SONRA! - YİĞİTCAN ERDOĞAN

Bu muydu beklediğimiz? Yani sanırım fikir buydu: Wii'de bir lightsaber. Çünkü Wii açıklandığında Star Wars'la ilişkili her oyuncunun kafasından geçen buydu, gelin görün ki fikir her ne kadar ilgi çekici olsa da uygulanışı pek matah olamamış.

Elimizdeki aparat iki parçadan oluşuyor. Bu iki parça da, şaşırtıcı olmayan bir şekilde saber ve kabza kısmı. Saber kısmı aslında kabaca anneannelerimizin evlerinin ve hastanelerin tavanlarında bulunan florasanlara benziyor, kabza kısmı ise pil bölümü ve Wiimote'un girmesi için bir boşluk tarafından işgal edilmiş. Bu boşluğa Wiimote'u takıyorsunuz ve Wiimote alttaki tetik tuşu ve nunchuk girişi dışarıda kalmak üzere alete tam anlamıyla oturuyor. Kabza kısmında bir de saber'ın ışığının yanması için bir tuş var, bu tuşa basınca alet çok güzel bir şekilde ışıldamaya başlıyor.

Ama tabii sizin derdiniz nunchuk nereden giriyor veya tetik tuşunun dışarı taşması başarılı mı sorularının cevabı değil, siz hareketi istiyorsunuz. Hemen söyleyeyim, henüz lightsaber'la uyumlu sadece bir oyun var (eğer saber tenis oynamak istemiyorsanız), o da Lego Star Wars. Oradaki kontrollerde denedim ve oyunla da alakalı olarak kontrolleri zayıf buldum. Bunda saber'ın da katkısı az değil, algılamakta yer yer yavaş kalıyor ve saber'ın kabzaya oranının abes derecede kabza tarafına kaymış olması sebebiyle hiçbir zaman elinizde bir Jedi silahı olduğu hissine kapılmıyorsunuz. Eh Darth Vader'ın dediği gibi; "Hislerine bak Padawan okuyucu. Bunun doğru saber olmadığını göreceksin."

İNCELEME
Performans: 2 ★★☆☆☆
Fiyat: 2 ★★☆☆☆
Artılar: Işığı hoş
Eksiler: Saber kısmı çok küçük, Fırın yakmak için kullanılan çakmaklara benziyor
Yapım: Gamexpert www.gamexpert.com.hk
İthalat: MaviShop www.mavishop.com
Fiyat: 89.0 YTL


Karanlıkta bu mavi ışıkla ne kadar karizmatik görünüyorum.


Ta ki biri gelip de odanın ışığını yakana kadar.

LOGITECH HARMONY 1000

HEPSİNE HÜKMEDECEK TEK BİR KUMANDA - KAAN ALKIN

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

Evdeki kumanda kalabalığına son vermek isteyen oyungezerler, sizlere sesleniyorum. Aradığınız çözüm işte burada. Tam bu sayfada. Ama gülü sevdiğiniz gibi dikenine de katlanmalısınız. Topu topu iki dikeni var bu gülün zaten ve en fazla birer kere batıyorlar.

Hemen konuya gireyim de sizleri "ne zırvalıyor bu adam, sıyırdı mı sanayide" tedirginliğinden kurtarayım. Logitech yine beni benden alan bir ürünle çıktı karşıma. Harmony 1000 Advanced Universal Remote. Yani hepsine hükmedecek bir kumanda. Şık tasarımıyla göz alan ancak görüntüsü becerilerini anlatmaya yetmeyen bir Harmony. Öyle bildiğiniz, alıştığınız cihazlardan değil. Elime geçen ilk evrensel kumanda olmamasına rağmen daha önce karşılaştığım ürünlere göre ciddi avantajları var.

Kumanda cihazının dışında ürünün kutusunda, kurulum için gerekli sürücü, şarj stand'i ve USB bağlantı kablosu yer alıyor ama bu paket için ödemeniz gereken para, gerçek bir diken gibi batıyor. İkinci dikenimiz ürünün sürücülerini ve programını kurduktan sonra karşımıza çıkıyor. Dürüst olmak gerekirse, evdeki elektronik cihazları doğru olarak tanıtmak oldukça çileli bir süreç.

DEVASA ÜRÜN VERİTABANI

Programı kurduktan sonra yeni bir kullanıcı hesabı yaratmanız isteniyor. Bu işlemi tamamladıktan sonra Harmony'nin büyülü ve çileli dünyasına girebiliyoruz. Ürünü USB kabloyla bilgisayarımıza bağladıktan sonra evdeki alet edevatı tanıtmaya başlayabiliriz. Ürünleri, marka ve modellerini girerek tek tek tanıtıyoruz. 5000'den fazla marka ve 175 binin üzerinde ürünü veritabanında bulunduruyor Logitech. Ürün sayısı gerçekten inanılmaz. Cihazın tipini seçtikten sonra kumandasını kullanarak yazılımın bizden istediği tuşlara sırayla basıyor ve tanıma işlemini tamamlıyoruz. Anlatırken basit olan tüm bu işlemler sinir küpü olmanıza neden olabilecek kadar uzun ve dertli. Ancak tanıtma işlemini atlattıktan sonra yaşayacağınız deneyime kesinlikle değer.

Tek bir kumandayla evdeki her türlü cihaza kumanda edebilmek, ev hayatını çok kolaylaştıran bir şey. Ancak işin daha güzel yanı belli aktiviteler belirleyebilmeniz ve birden fazla cihazı bu aktiviteler doğrultusunda kontrol edebilmeniz. Örneğin "Watch A DVD" aktivitesini çalıştırdığımda, televizyonum ve DVD oynatıcım otomatik olarak çalışıyor. Televizyon görüntü kaynağını DVD olarak değiştiriyor. Takılı bir disk varsa hemen izlemeye başlayabiliyorum. Diyelim Digiturk'unuz var ve tüm cihazlarınız kapalı. Harmony'nin tek bir tuşuna basıyorsunuz ve alet önce Digiturk'u, sonra TV'yi açıyor, TV'yi AV moduna getiriyor, 30'uncu kanalı açıyor ve ta-ta! Önceden ayarladığınız üzere CNBC-e'yi izlemeye başlıyorsunuz. Aynı anda toplam 15 cihazı kontrol edebildiğimiz Harmony'ye bunun gibi çeşitli aktiviteler atayabiliyoruz.

Cihaz, tasarım olarak da oldukça hoş. 3.5"lik dokunmatik ekranı, siyah ince çerçevesi ve metalik üst yüzeyi gayet şık. Genel kullanım için yerleştirilen tuşlar, ekranın hemen yan tarafına yerleştirilmiş ve kullanımları oldukça kolay. Dokunmatik ekranla aktiviteler ve cihazlar arasında dolaşmak oldukça basit. Seçili cihazın kumandasını da ekrandan görerek kontrol edebiliyoruz. Kızılötesi vericisi çok güçlü olduğundan direkt kullandığınız cihaza yöneltmeye de gerek kalmıyor, hatta bazen cihazla aynı odada değilken bile çalışıyor.



İNCELEME
Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 1 ★☆☆☆☆
Artılar: Tanımadığı cihaz yok, Şık ve kullanışlı
Eksiler: Dokunmatik ekranda büyük parmaklar yanlış işler yapabiliyor
Üretim: Logitech logitech.com
İthalat: Logosoft www.logosoft.com.tr, MersaSistem www.mersasistem.com.tr, Penta www.penta.com.tr
Fiyatı: 529$ + KDV

Harmony'nin diğer bir özelliği de bir türlü kapanmıyor olması. En ufak titreşimde ekranın ışıkları yanıveriyor. Böylece oda içinde kumanda aramak gibi bir derdimiz kalmıyor. Hapşırsanız çok yaşa diyecek neredeyse. Kurulumu biraz çileli, fiyatı da biraz tuzlu olan Harmony, oldukça iyi bir evrensel kumanda cihazı. Tutku objeleri listeme girmeyi kesinlikle hak ediyor. Darısı başınıza.

ASUS P5Q DELUXE

BİR TEK RENKLİ TELEVİZYONU EKSİK - KAAN ALKIN

Anakart incelemek kuşkusuz Organize Sanayi'nin en sıkıcı işi. Sırf bir ürün için sıfırdan sistem topla, Windows kur, oyun dene vs... İşin kötüsü bir de bütün anakartlar birbirine benzer, ne performans ne de kullanım açısından büyük değişiklikler getirirler. Ama istisnalar da yok değil. Elimize geçtiği anda bizi heyecanlandıran, yeni özelliklerini denemek için can attığımız anakartlar gördüğümüz de oluyor arada.

Açıkçası bu tip anakartların hatrı sayılır bir kısmı Asus'tan geliyor. Uzun zaman önce Striker serisi ürünleriyle kalbimizi çalmışlardı, halen test sistemimizde kullandığımız Maximus Formula ise bizim için vazgeçilmez hale geldi. Şu anda da P5Q Deluxe'le tatlı talı bakışıyoruz. Acaba o da heyecan dalgası yaratacak potansiyele sahip mi? Fazla uzatmayalım, gelin beraberce incelemeye başlayalım.

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

P45 ÇİPSET

P5Q Deluxe'ün en büyük özelliği elbette Intel'in en yeni çipseti P45'i kullanıyor olması. Kod ismi Eaglelake olan P45 çipset, Intel'in LGA775 soketini destekliyor. Core 2 Duo ve Quad işlemcilerle birlikte kullanabileceğimiz yeni çipsette 65nm üretim teknolojisi kullanılmış. 1600/1333/1066/800MHz FSB hızlarını destekleyen çipset ayrıca DDR3 desteğine de sahip. Ancak DDR3'lü ürünlere biraz daha vakit var gibi görünüyor. P35 çipsetlerle benzer özellikler taşıyan P45, performans olarak P35'in bir adım önünde yer alıyor. Orta ve üst seviye arasında köprü vazifesi görüyor diyebiliriz. Çünkü X48 ile yapılan karşılaştırmalarda biraz geriden geliyor. PCI-E 2.0 desteği sunan P45, çoklu grafik kartı kullanımlarında da daha verimli bir platform oluşturmaya çalışıyor.

Yeni çipsetin ICH10 kod adlı güney köprüsü, üreticilere ve kullanıcılara genişleme olanakları açısından pek çok yeni alternatif sunuyor. ICH10, Intel'in işlemci mimarisinde bir sonraki adımı olan Nehalem için hazırlanacak anakartlarda da kullanılacak.

ERGONOMİ DEDİĞİN

Çipsetini bırakıp P5Q'nün kendisine bakarsak, tasarım ve parçaların yerleşiminin oldukça iyi olduğunu söyleyebiliriz. İşlemci çevresindeki soğutucular, iri bir işlemci soğutucusuna sahipseniz sorun çıkartma potansiyeline sahip. Yine de işlemci etrafında olabildiğince boş alan bırakılmaya çalışılmış. Bellek slotları diğer kartlarda alıştığımızdan biraz daha aşağıya kaydırılmış ve işlemci slotundan olabildiğince uzak. Üst kısımda bir sorun yok. Alt kısımdaysa bellek slotlarının klipsleri ekran kartına dayanıyor. Bu yüzden ekran kartını bir kez taktıktan sonra bu klipsleri kullanmak oldukça güç. Ancak ikide bir bellek takıp çıkarmak gibi bir durumunuz yoksa, çok da sorun değil. Anakartın üstündeki soğutucular kuzey köprüsünden güney köprüsüne kadar tek parça olarak tasarlanmış. İki büyük soğutucu arasında kullanılan bakır boru yassı ve kesinlikle elimize dolanmıyor.

Yukarıdan aşağıya doğru sıralanan floppy, güç, SATA ve IDE bağlantı noktalarına erişim de oldukça kolay. 8 pin güç bağlantı noktasıysa hemen PS2 yuvasının arkasında kalıyor. Kasanızın ergonomisine göre işlemci ve soğutucuyu monte ettikten sonra bu noktaya elinizin girmesi bir hayli zor olabilir. Montaj sırasını buna göre belirlemenizde fayda var.

Bellek	4 x DIMM. Maksimum16 GB, DDR2 1200/1066/800/667 MHz
Genişleme Slotları	2 x PCI-e 2.0 x16 CrossFireX
	1x PCI-e x16
	2 x PCI-e x1
	2 x PCI
Depolama	8 x SATA 3 Gb/s
	1 x ULTRADMA, 2 PATA
	1 x eSATA 3 Gb/s
Ağ	2 x MArvellGigabit Lan Controller
Ses	8 Kanal HD Ses Kartı
USB	10 x USB 2.0/1.1

YOK YOK

Asus P5Q Deluxe anakartımız üzerinde 3 adet PCI-E slotu bulunuyor. Alt kısımda bulunan PCI-E slotunun hemen üstünde özel bir flash bellek kartı görüyoruz. Bu flash bellek sayesinde Asus'un "Express Gate" adını verdiği teknolojisinin nimetlerinden yararlanabiliyoruz. EG herhangi bir işletim sistemine ya da sabit diske ihtiyaç duymadan birkaç saniyede internette gezinmeye başlamamıza, Skype vs. kullanmamıza imkan tanıyor. Bunları Linux bazlı mini işletim sistemiyle gerçekleştiriyor. Bu yüzden bilgisayarda ufak tefek bir işiniz varsa, mesela web'den bir şeye bakıverecekseniz, işinizi hemen halledíveriyorsunuz. Her seferinde Windows'un açılmasını beklemekle uğraşmanıza gerek yok. Asus bu harikulade özelliği yakında tüm anakartlarında kullanmayı planlıyor.

P5Q ayrıca ESD ve Overcurrent Protection gibi teknolojilere de sahip. ESD'yle USB bağlantı noktalarında olaşabilecek elektrik sorunlarına karşı devreleri korurken, OCP sayesinde bağlantı noktalarında ısınmaya sebebiyet verecek kaçakların önüne geçiliyor. Asus Data Guardian ve Driver Xpert yazılımlarıyla kolay yedekleme ve güvenlik hizmetleri sunuyor.

DÜŞÜK GÜÇ TÜKETİMİ

65nm teknolojisiyle üretilen ürünün ısınma sorunu yok. Asus geliştirdiği EPU teknolojisini bu ürününde kullanıyor. Enerji tüketimini minimumda tutarken ısınma gibi bir sorunla asla karşılaşmıyorsunuz. Çıktığımız hızlarda ısınma problemiyle karşılaşmıyor olmak hoş elbette. Çipsetimizin FSB desteği 1600MHz. Bellek kapasitesi ise 16GB ve DDR2 1200MHz'ye kadar destek veriyor.P45 çipsetimiz LGA775 soket kullanıyor ve piyasadaki tüm Intel işlemcilerle uyumlu. Kullanılan parçaların ve malzemelerin kalitesine zaten diyecek söz yok. P45 çipsetli bir anakart almayı düşünüyorsanız, P5Q Deluxe sizi kesinlikle terletmeyecek ve üzmeyecektir.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 2 ★★
Artılar: Yok yok, Serin ve akıllı
Eksiler: Yok, Yok
Üretim: Asus tr.asus.com
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr
Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyatı: 199$ +KDV

Centrino 2, SSD ile gelecek

Solid State Disk (SSD) tamamen flash belleklerden oluşturulmuş sabit disklere verilen isim. Normal sabit disklerden hem çok daha hızlı çalışıyorlar, hem de çok az enerji tüketiyorlar. Bu yüzden dizüstü bilgisayarlarla kullanmak için idealler. Ancak çok pahalı oldukları için yaygınlaşmamışlardı. Şimdi rivayetler Intel'in Centrino 2'de SSD kullanmaya başlayacağı yönünde. Öyleyse bu sene sonuna doğru makul fiyata 80GB SSD kullanan dizüstü sistemler görebiliriz. Bildiğiniz gibi bir PC'nin Centrino etiketli olabilmesi için işlemci, çipset ve kablosuz ağ kartının Intel olması gerekiyor. Eğer SSD'nin de kendi markası olmasını şart koşarsa, Intel kısa sürede en büyük SSD üreticisi haline gelebilir.



Akasa AK-965BL

BU YAZ SICAĞI İŞLEMCİME VIZ GELİR - KAAN ALKIN

Sessiz ve güçlü soğutma her sistem sahibinin aradığı özellikler elbette. Bu kriterlere uymayan soğutma çözümleri, kendilerinden çözüm diye bahsettikleri için mutlaka suçluluk duyuyorlardır. Akasa AK-965BL'ninse anlı açık, başı dik.

Intel LGA 775 için üretilen AK-965BL, oldukça sessiz bir soğutma çözümü. Ürün 92mm bir fana sahip. İşlemciden alınan ısı bakır borular yardımıyla 45 alüminyum kanatçığa taşınarak fanın vicdanına teslim ediliyor. Oldukça iyi soğutma sağlayan sistemin tek artısı bu değil elbette. Mavi led fan oldukça şık ve işlemcisinin ısısına göre devrini ayarlayabiliyor. 600 – 2500 devir/dakika hızlarında çalışırken işlemcimizin ısınmasını engelliyor. Ayrıca ürünün montajı da standart soğutma sistemlerinden farklı değil, yani oldukça kolay. Fiyatı da makul değerlerde seyreden AK-965BL uygun fiyata sessiz ve güçlü soğutma arayan kullanıcılar için sıcak yaz aylarında iyi bir çözüm olarak karşımıza çıkıyor.

İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 4
Artılar: Mavi led hoş, Güçlü soğutma, Kasa içi ergonomi sorunu yaratmıyor
Eksiler: Yok
Üretim: Akasa www.akasa.com.tw
İthalat: Akortek www.akortek.com
Fiyatı: 35 $ + KDV



Creative X-FI PLATINUM FATAL1TY

FATAL1TY OLALI BİR BALIK TUTTU - KAAN ALKIN

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

Organize Sanayi test merkezimize daha önce de Fatal1ty'nin ismini taşıyan donanımlar düşmüştü. Bu ürünleri gördükten sonra Fatal1ty isminin genel şanssızlığından bahseder hale geldik. Bu kez tam tersine Creative Creative olalı bir Fatal1ty balığı tutmayı başarmış gibi görünüyor.

X-Fi Platinum üzerinde 64MB X-RAM bulunuyor. Bu bellek ses performansını artırırken oyun performansımızı da düşürmüyor. Yani ses verileri normal RAM'de yer işgal etmek yerine direkt ses kartına yükleniyor. 109db'lik SNR ve 192KHz/24-bit'lik sampling oranına sahip Fatal1ty daha önce incelediğimiz X-Fi ürünler sayesinde tanıştığımız Crystalizer (24-bit) ve CMSS 3D teknolojilerine de sahip. Ayrıca bu ay incelemesine yer verdiğimiz Asus Xonar DX gibi, Microsoft'un desteğini kestiği EAX desteği de mevcut. EAX destekli Advanced HD 5.0'la Vista'ya kurban sesleri kulaklarımıza taşıyor. DTS ve Dolby Digital desteğinden bahsetmeye gerek bile yok.



Oyun modu, Eğlence modu ve Ses Üretim modu olarak lanse edilen üç mod mevcut. İlki yukarıda bahsettiğimiz X-RAM'in oyun performansının arttırılmasından ibaret. Eğlence modu, Crystalizer ve CMSS 3D teknolojileri kullanılarak sesin temizlenmesini ve derinlik verilmesini temsil ediyor. Ses üretim moduysa ürünün ses kayıt ve dönüştürme becerileri için kullanılıyor. Kafa karışıklığı olmasın.

X-Fi Platinum, sadece kartın kendisinden ibaret değil. Kutusunu açtığımızda bir adet uzaktan kumanda ve ön panel selamlıyor bizi. Ön panel üzerinde SPDIF, optik, MIDI, AUX giriş çıkış noktalarının yanında, mikrofon ve kulaklık girişleri ve her ikisi için de ses ayar düğmeleri bulunuyor. Kızılötesi uzaktan kumanda ön panelinin üstündeki alıcı sayesinde, kartımızın tüm özelliklerine hükmedebiliyoruz. CMSS 3D ve Crystalizer gibi özellikleri açıp kapatabiliyoruz. Ön panel 5.25" slotlara monte ediliyor. Panel ve ekran kartı arasında kullanılacak kablolar, montaj için gerekli vidalar ve uzaktan kumanda için bir çift pil de kibarca ürünün kutusuna dahil edilmiş. Bu ay incelediğimiz Xonar gibi ayrıca güç bağlantısına ihtiyaç duyan Fatal1ty, yine floppy güç bağlantısını kullanıyor. Güç kaynağınızda bu çıkış yoksa merak etmeyin çünkü ihtiyacınız olan dönüştürücü de ürünle birlikte geliyor.

Kaliteli ve işini iyi yapan bir ses kartı X-Fi Platinum. Tek bir kusuru varsa, o da fiyatının biraz tuzlu olması. Bana dokunmaz diyorsanız ve anakartınız üzerindeki ses çözümleri derdinize deva değilse alışveriş listenize eklemenizde bir sakınca yok.

İNCELEME
Performans: 3
Fiyat: 3
Artılar: EAX 5.0 desteği
Eksiler: Yüksek fiyat
Üretim: Creative tr.creative.com
İthalat: Koyuncu www.koyuncu.com.tr, Multimedya www.multimedya.com, Kont www.kont.com.tr
Fiyatı: 270 $ + KDV



Samsung CLP-315

DÜNYANIN EN KÜÇÜK RENKLİ LAZERİ, DAHA DA KÜÇÜLDÜ - TUĞBEK ÖLEK

Ocak ayında sizin için Samsung'un CLP-300'ünü incelemiştik. Bu dünyanın en küçük lazer yazıcısı hem fiyat, hem kullanışlılık hem de baskı kalitesiyle bizi kendine hayran bırakmıştı. Şimdi karşımızda onun yeni modeli CLP-315 var.

Bu yeni model bir öncekine göre %20 daha da küçülmüş. Biraz daha yüksek ve derin olması dışında hemen hemen bir mürekkep püskürtmeli yazıcı kadar yer kaplıyor masanızda. Elbette baskı hızı ve kalitesi mürekkep püskürtmelilerden çok çok daha iyi. Aynı önceki model gibi CLP-315 de dakikada 4 renkli, 16 siyah-beyaz çıktı alabiliyor. Ev kullanıcıları için oldukça iyi bir değer.

Baskı kalitesi de CLP-300'le aynı. Buradaki tek derdim çıktıların biraz daha koyu olmasıydı. CLP-300 de koyu basıyordu ama 315'teki ilk denemelerim ondan da karanlık çıktı. Ancak yazıcının açık/koyu ayarını bir hayli düşürünce doğru renklerde çıktı almaya başladık.

CLP-315'in CLP-300'e göre en büyük artısı daha küçük ve şık oluşu. Yeni tasarım çok daha kullanışlı ve çekici olmuş. Ayrıca toner sistemi de değişmiş. İlk modeldeki silindir kartuşlar yerine, dört farklı renkte ince plaka tonerler kullanılmış. Eski kartuşlar daha sevimliydi ancak yenileri daha kullanışlı. Henüz bu yeni kartuşların fiyatı belli olmadığından baskı maliyetini bilemiyorum ama muhtemelen önceki modelden çok farklı olmayacaktır. Ayrıca yeni model eskisine göre bir hayli sessiz çalışıyor.

Kısacası çok daha şık, sessiz, küçük ve sadece 15 dolar daha pahalı bir model var elimizde. Bu da demek oluyor ki yeni yazıcı tercihimiz budur. Ayrıca CLP-315W isminde kablosuz bir modeli de var bu yazıcının, ancak ülkemizde satışa çıkacak mı henüz bilmiyoruz.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★

Fiyat: 4 ★★★★

Artılar: Çok küçük, Sessiz, Şık, Hesaplı

Eksiler: Biraz koyu basıyor

Üretim: Samsung www.samsung.com.tr

İthalat: Kont www.kont.com.tr
Koyuncu www.koyuncu.com.tr

Fiyat: 215$ + KDV



OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ



Yeni 3DMark nihayet piyasada

Uzun bir bekleyişin ardından Futuremark nihayet DirectX 10 destekli test yazılımı 3DMark Vantage'ı piyasaya sürdü. Yeni test DX10 desteğine ek olarak depth-of-field, motion blur ve volumetric fog gibi birçok yeni teknolojiyi kullanıyor. Ayrıca daha önce görmediğimiz iki GPU, iki de CPU testi eklenmiş. Ayrıca bir testinde, çok konuşulan Ray-Tracing teknolojisini de kullanıyor ucundan. Bununla da yetinmeyip ekran kartı üzerinden fizik hesaplaması yapıyor. Ve elbette her yeni 3DMark'da olduğu gibi en baba sistemlerin bile canına okuyor. Bu sefer programı düzenli kullanmak için 7$ ödemek zorundasınız ancak deneme sürümünü indirmek de mümkün.



Dört çekirdekli mutluluk

Packard Bell'in sizlerden bir pazarlama kampanyası hayal etmenizi istediği yarışmamız Packard Bell Size Soruyor'un sonuçlarını geçen ay duyurmuştuk. Üç farklı reklam senaryosu ile yarışmayı kazanan Yaşar Tay, bu ay İstanbul'a gelip hem ofisimizi ziyaret etti hem de ödülü olan Packard Bell iMedia'sını Koyuncu Elektronik Genel Müdürü Alpay Özbay'ın elinden aldı. Böylece biz de insan böyle güzel bir bilgisayar hediye alınca nasıl mutlu oluyormuş görmüş olduk.

Microsoft gözünü yıldızlara dikti

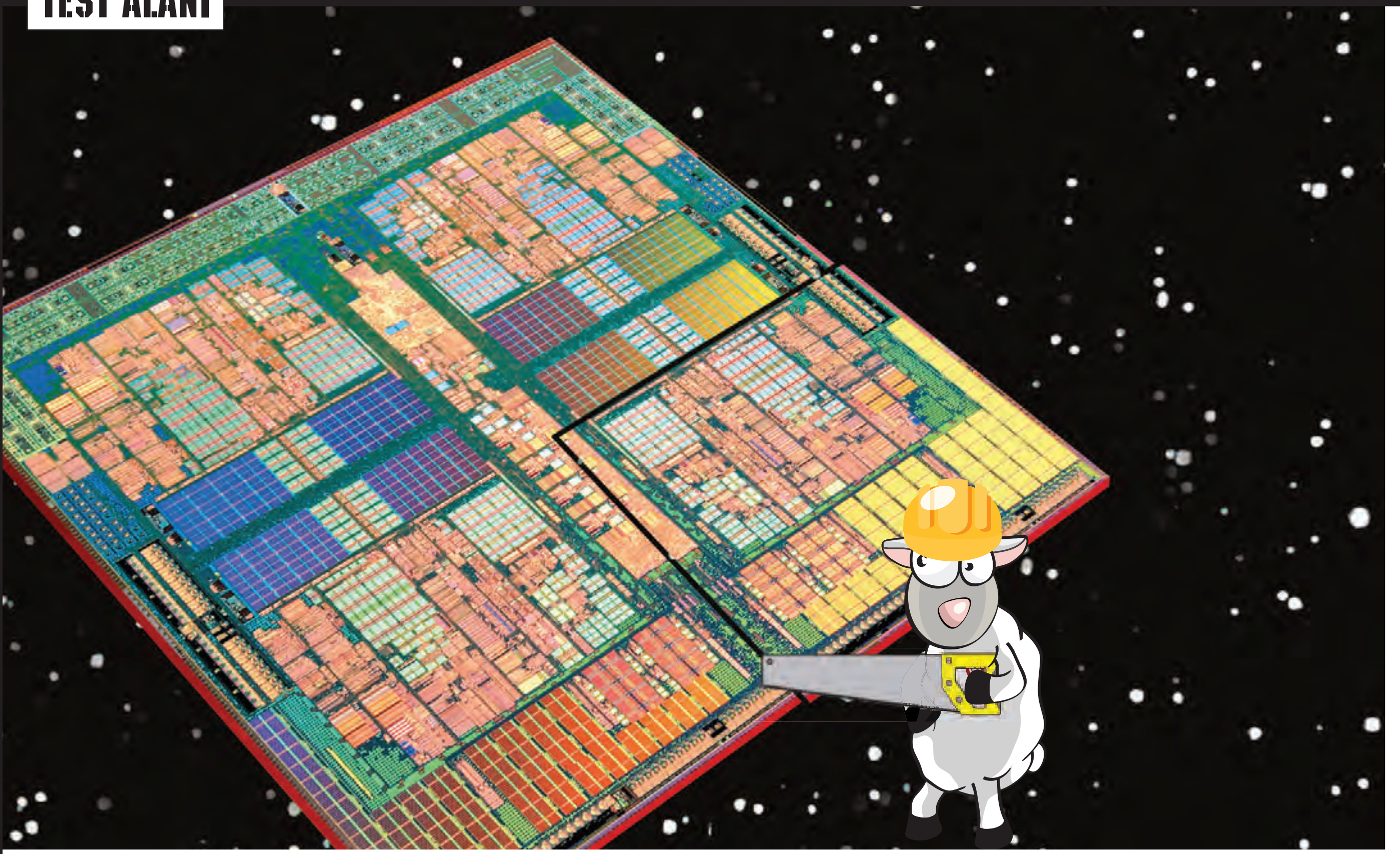
Önce Dünya'yı, sonra da Ay ve Mars'ı Google'a kaptıran Microsoft, şık bir hamleyle uzayın kalanını ele geçirmeyi başardı. Worldwide Telescope isimli yazılım sayesinde uzak nebulalara dalıp gidebilir, rehberli turları izleyebilirsiniz.

Ekran kartını değil GPU'nu değiştir

Asus piyasaya enteresan bir ürün sürmeye hazırlanıyor. MXM teknolojisi kullanan bu ürünle artık istersek ekran kartının bütününü değil sadece GPU ve RAM'lerini değiştirebileceğiz. Böylece her ekran kartı güncellemesinde, karta, fana, giriş çıkışlara para ödememiz gerekmeyecek.



TEST ALANI



AMD PHENOM X3

NEREDEN ÇIKTI BU ÜÇ ÇEKİRDEK? - KAAN ALKIN

AMD'nin Athlon 64 serisinden sonra masaüstü sistemler için duyurduğu ve sorunlu bir şekilde piyasaya sunduğu Phenom işlemciler yavaş yavaş toparlanmaya başladı. Phenom, sunucu sistemleri için geliştirilen ve Barcelona kod adıyla anılan çekirdek mimarisini kullanıyor. Yani Opteron adı altında satılan işlemcilerle aynı mimariyi paylaşıyor. 4 doğal çekirdeğe sahip Phenom işlemciler başlangıçta bekleneni verememiş, hataları düzeltildikten sonra ise performansı kabul edilebilir seviyelere ulaşmıştı. 4 çekirdekli işlemcileriyle istediği fiyat performans oranını yakalayamayan AMD, hem rakibinden farklılaşmak hem de ara bir ürünle piyasadaki yerini genişletmek amacıyla bu kez 3 çekirdekli işlemcileriyle karşımıza çıktı.

Aklımıza gelen ilk soru, çekirdek sayıları ikinin katları olarak giderken bu 3 çekirdeğin nereden çıktığı oluyor. Aslında bunun cevabı çok basit. Üretim süreci sonunda, fabrikadan çıkan her işlemci kusursuz olmuyor. Bazılarında üretim hataları bulunuyor ve çöpü boyluyorlar. Eğer çok sayıda işlemci bozuk çıkarsa, üreticinin maliyetleri artmış oluyor. İşte üç çekirdek işlemciler burda AMD'nin kafayı çalıştırmasının bir ürünü. Dört çekirdekli bir işlemci üretmişlerse ve eğer sadece bir çekirdekte sorun varsa, neden bunu iptal edip piyasaya 3 çekirdek olarak sunmasınlar ki? Böylece çöpe giden işlemci sayısı ve haliyle de üretim maliyetleri oldukça düşecektir.

Kısacası Phenom X3'ler bir çekirdeği iptal edilmiş X4'ten başka bir şey değil. Bu açıdan bakınca bu "artık" ürünlerden uzak durmak gerektiğini düşünebilirsiniz ama durum hiç de öyle değil. Çünkü işletim sistemimiz ve oyunlar, zaten kullanamadıkları 4'üncü çekirdeğin yokluğundan pek rahatsız görünmüyor. Ayrıca yaptığımız testlerde işlemlerin 3 çekirdeğe de yayıldığını görmek bizleri umutlandırıyor. Yani Windows üç çekirdeği birden verimli olarak kullanırken, dört çekirdeğe oranla ciddi bir performans kaybı yaşanmıyor. Gelin testlerimize geçip aldığımız skorlara bakalım bunun için.

TEST SİSTEMİ

Organize Sanayi test standartlarını tutturabilmek için ön çalışmalarımızı yaptık. Temiz bir Windows kurulumunun ardından sistem bileşenleri için en güncel sürücüleri çektik ve kurduk. Windows güncellemelerinin tamamını yaptıktan sonra, standart olan disk birleştirme işlemimizi gerçekleştirdik. Oyunların boyutları arttıkça yavaş yavaş çekilmez hale gelmeye başlayan kurulum safhasında, sandalye tepesinde ufaktan kestirdik. Oyunların kurulumlarını tamamlayıp bir güzel yamalı bohçaya çevirdikten sonra, testlerimizi döndürmeye başladık.

Test sistemimizde Phenom X3'le birlikte Asus M3A-H/HDMI anakart kullandık. Belleklerimiz ise testimizin değişmeyen 2x1GB DDR2 kiti olan OCZ Reaper HPC PC2 8500 oldu. Sapphire Radeon HD 3870 512MB GDDR4 ekran kartımız da bu test için sisteme dahil olan yeni bileşenimizdi. Test sisteminin tüm enerji ihtiyacı her zaman olduğu gibi High Power 1000 Watt tarafından karşılandı. İşlemcimizse bu ayki testimizin başrol oyuncusu olan Phenom X3 8750'ydi (2.4GHz).

AMD PHENOM X3	1024x768	1440x900
Crysis	19.87	13.52
World In Conflict	22	14
Company of Heroes	43.8	33.7
Unreal Tournament 3	83.57	56.82
Oyun Ayarları: Very High Detail, 4x FSAA, 16x FSAF		



Test oyunlarında da bir değişiklik olmadı. Oyunlarımız içinde çalışmayı reddeden tek isim *Call of Duty 4* oldu. Bu yüzden onu test dışında bırakmak zorunda kaldık. Geriye kalan oyunlarımız *World In Conflict, Company of Heores, Unreal Tournament 3* ve *Crysis* ile testlere başladık.

Daha önceki testlerimizde kullandığımız ayarları kullanmaya devam ettik. 1024x768 ve 1440x900 çözünürlüklerinde yaptığımız testlerde, oyunların mümkün olan en yüksek detay seviyelerini kullandık. Tüm oyunlarda 4x FSAA ve 16x FSAF değerlerini kullanmayı da uygun gördük.

Crysis
Crysis Benchmark programıyla gerçekleştirdiğimiz Crysis testinde X3 oldukça iyi bir performans sergiledi. Benchmark_cpu demo'suyla gerçekleştirdiğimiz testlerde düşük çözünürlükte 19.97, yüksek çözünürlükte ise 13.52 saniye/kare oranı yakaladık. Her ne hikmetse ofise X4 bir Phenom ulaşamadığından karşılaştırmalı bir test yapamadık. Ancak X3'ün çift çekirdekli kardeşlerinden daha performanslı olduğu kesin. Crysis'ten aldığımız sonuçlar genel olarak iyi diyebiliriz.

World in Conflict
Asıl işlemci canavarı WiC elbette. Hatta hem işlemci hem ekran kartı canavarı. 1440x900 çözünürlükte sistem biraz zorlandı. Minimum saniye/kare değerleri 3-4 gibi rakamlara kadar geriledi. Ancak ekran kartının biraz zayıf kalmasının da bu kasılmalarda biraz etkisi var. 14 kare/saniye oranı hiç de fena değil. 1024x768 çözünürlükteyse ortalama 22 kare/saniyeyle testin genelinde tehlikeli bölgenin dışında kalmayı başardı (10 saniye/kare altına düştük mü ürküyorum ben).

Unreal Tournament 3
UT testlerinde sürekli kullandığımız Unreal Tournament Benchmark Tool'dan vazgeçmedik yine (www.olrac.org). CTF-Core_bot demosunu kullandığımız testte, oyunun ayarlarının ulaşamadığı FSAA ve FSAF ayarlarını ekran kartı ayarlarından kendimiz belirledik. Düşük çözünürlükte oldukça rahat olan X3'lü sistemimizin performansı, çözünürlük artınca %33 oranında düştü. Ancak 56,82 saniye/kare gibi kabul edilebilir değerlerde kalmayı başardı.

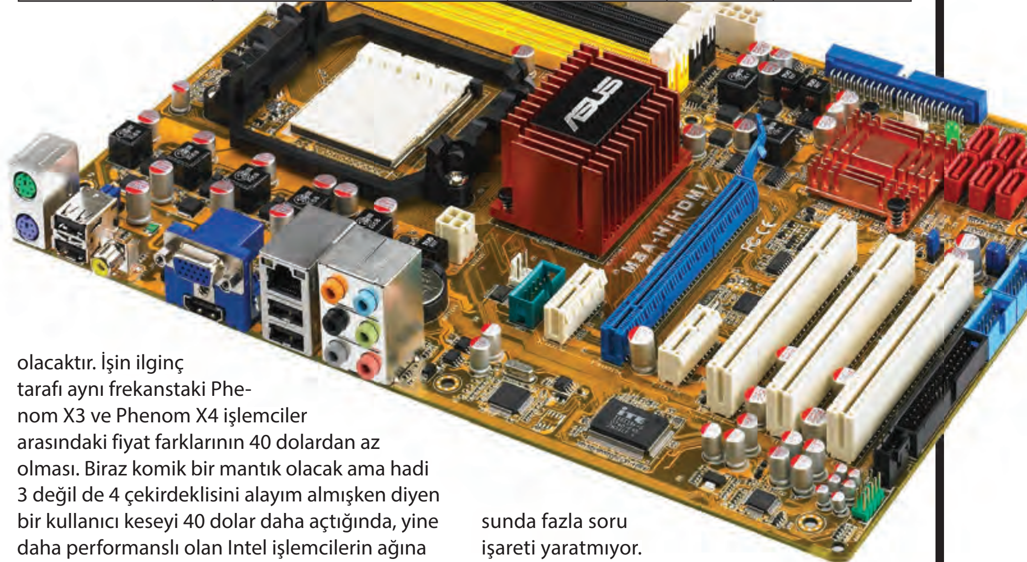
Company of Heroes
Ekran kartı ayarlarından değiştirdiğimiz FSAA ayarlarını sıfırlayıp, oyunun kontrolüne bıraktıktan sonra testimizi gerçekleştirdik. Benchmark demosunu izlerken hala gerçek zamanlı bir stratejinin FPS tadında grafiklere sahip olması etkiler bizleri. CoH'tan darbe yemesini beklediğim X3'lü test sistemimiz tam tersine hem düşük hem de yüksek çözünürlükte oldukça iyi skorlarla karşımıza çıktı. 1024x768 çözünürlükte 43,8 kare/saniye ortalama tuttururken, yüksek çözünürlükte sadece 10 saniye/kare (%24) geriliyor ve oldukça iyi olan 33,7 saniye/kare'yi tutturuyor.

HEMEN YORUMLAYALIM
Phenom X3 8750 ben bu yazıyı hazırlarken halen piyasadaki en hızlı X3 konumundaydı. Performans olarak X2 ailesinin önünde olduğu açık. Karşılaştırmalı bir test yapma imkanı bulduğumuzda aynı frekansta çalışan X4'lerle, yani dört çekirdekli işlemcilerle de karşılaştıracağız. Ancak eldeki verilerle X3'ün iyi tasarlanmış bir işlemci olduğunu gönül rahatlığı ile söyleyebiliriz. Piyasada şu an en ucuz X3 8750 219 $ + KDV. X3 8450 modeliyle arasında sadece 40$ gibi bir fark bulunuyor. Fiyatların yakın zamanda 200$ seviyesinin altına düşeceği kesin. Ancak Intel'in aynı fiyat aralığında daha hızlı işlemcileri bulunuyor. Intel E6750'ler hala iyi bir tercih ve 8000 serisi işlemciler de X3'ü zorluyor.

X3 performans olarak AMD'nin yüzünü kara çıkartmıyor. Hatta Phenom'a sürülen kara lekeden de sıyrılıyor diyebiliriz. Ancak iş fiyat/performansa gelince, fiyatları biraz daha düşmezse X3'ün kısa vadede piyasada yer bulması oldukça güç olacaktır. İşin ilginç tarafı aynı frekanstaki Phenom X3 ve Phenom X4 işlemciler arasındaki fiyat farklarının 40 dolardan az olması. Biraz komik bir mantık olacak ama hadi 3 değil de 4 çekirdeklisini alayım almışken diyen bir kullanıcı keseyi 40 dolar daha açtığında, yine daha performanslı olan Intel işlemcilerin ağına düşecektir.

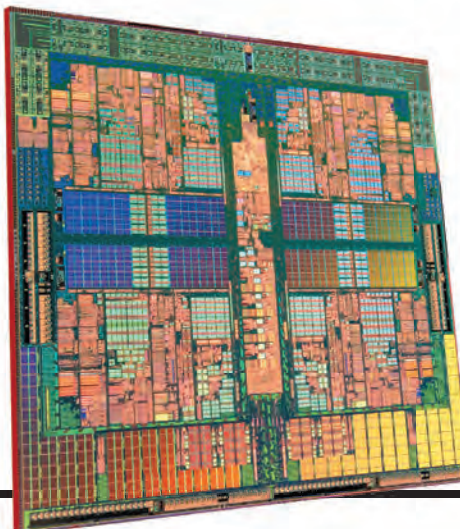
Mevcut X3 Modelleri

MODEL	FREKANS	L2 CAHCE	L3 CAHCE	SOKET	STEPPING
Phenom X3 8400	2.1 GHz	512 Kbx3	2 MB	AM2+	B2
Phenom X3 8450	2.1 GHz	512 Kbx3	2 MB	AM2+	B3
Phenom X3 8600	2.3 GHz	512 Kbx3	2 MB	AM2+	B2
Phenom X3 8650	2.3 GHz	512 Kbx3	2 MB	AM2+	B3
Phenom X3 8750	2.4 GHz	512 Kbx3	2 MB	AM2+	B3



Uzun lafın kısası AMD iyi bir şeyler yapmaya başladı. İşlemcisini gittikçe toparlıyor. Ancak performans konusunda sağlanan gelişme, fiyatlara yansımıyor. Hele ki X3 dediğimiz 3 çekirdekli işlemcilerin, tek çekirdeği sorunlu ve performans testlerini geçemeyen 4 çekirdekli işlemciler olduğunu düşününce fiyatların bu kadar yüksek olması pek anlamlı durmuyor. Kullanıcı açısından tam manasıyla bir avantaj ve tercih sebebi haline gelmesi, elbette fiyatlara bağlı. Fiyatların düşmesiyle Phenom X3, üreticinin beklediği ilgiyi mutlaka görecektir.

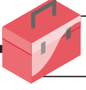
Athlon'larla, Phenom X3'ler arasında ciddi bir fiyat farkı yok. AMD'nin yeni işlemcisi Phenom X4 değil de X3 olsaydı işlemciler kapış kapış giderdi muhtemelen. Ancak durum bu değil. Ara ürünü ile rakibi Intel'den farklılaşmaya çalışan AMD'nin kuyruğunu sıkıştırabilecek bir diğer durum da performansı iyi olan X3'lerin, halihazırda Athlon 64 X2 sahibi kullanıcılara yeni bir şey vaat etmiyor oluşu. AMD tam manasıyla ara bir ürünle çıkmış karşımıza. Performans konusunda fazla soru işareti yaratmıyor. 3 çekirdekli işlemciler AMD'nin yol planında yer alıyor ve üretilmeye, geliştirilmeye devam edecek. Daha yüksek frekanslarda çalışan 3 çekirdekli işlemcileri yıl içinde göreceğiz. Her yeni ürünün tanıtımında çuvallamasına alıştığımız AMD'nin elinde X3 ve 780G gibi güçlü iki silah var. Fiyatları biraz toparlarlarsa geçtiğimiz ay dediğim gibi AMD/ATI platformları alışveriş listemizde hızla yükselebilir.



ASUS M3A-H/HDMI
Hazır 3 çekirdekli işlemci testinde kullanmışken Asus'un yeni AMD 780 çipsetli anakartına da kısaca bir göz atalım. Test sisteminde kullandığımız anakart, bir iki özelliğiyle dikkatimi çekti. Bunların en başında gelen de, kurulum sonrası herhangi bir bileşeni için benden sürücü istememesi oldu. Windows Vista tüm bileşenleri tek tek tanıdı ve sürücülerini kurdu. Muhtemelen "her ihtimale karşı" pakete eklenen sürücü diskindeyse ses kartı ve ATI Catalyst dışında sürücü bulmak mümkün olmadı. Hoş, gerek de yoktu. 780G çipsetli anakartlar oldukça hoşuma gitmeye başladı doğrusu. CrossfireX Hibrid dışında başka çözümler de sunan Asus'un en ilginç olayı, Windows'u çalıştırmadan internete ulaşmanıza imkan veren Express Gate Lite teknolojisiydi. Hyper Transport 3.0, HD ses, HDMI görüntü çıkışı, AI Gear gibi özellikleriyse şaşırtıcı değildi. Alıştık kaliteye, bol keseden özelliğe, diyecek bir şey yok. Üstelik tüm bu özelliklere rağmen üstünde 129 dolar yazıyor; oldukça makul bir fiyat.

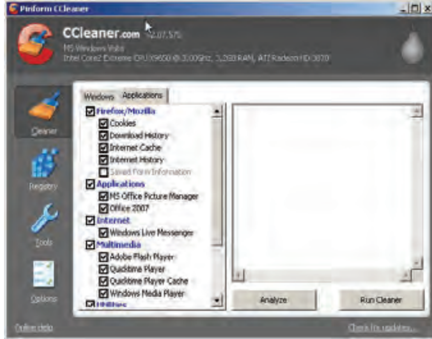
Anakartın kutusu üzerinde "Green Asus" logosunu görmek de mümkün. Bizim etlerdeki "İslami usullere uygun olarak kesilmiştir" ibaresinin anakart versiyonudur bu logo; ürünün çevreye zarar vermeyecek (ya da daha az zarar verecek) fabrikalarda ve o tip malzemeden üretildiğini belirtir. Yaşasın çevreci üreticiler! Nisan ayındaki "Bilgisayarınız dünyayı öldürüyor" başlıklı yazımızı okumuş demek ki çocuklar.





Temizlik Rehberi

Bahar temizliğini yapmayı unuttuk. Bu arada yaz kapıya dayandı, sıcaklar iyiden iyiye bastırıyor. Okullar da kapandı. Eh, yıl boyunca kaçırdığınız oyunları tek tek elden geçirmeye hazır sayılırsınız. Sisteminizin hantallaştığını düşünüyorsanız oyun maratonuna başlamadan işletim sisteminizde ufaktan bir temizliğe girişmenizde fayda var. Merak etmeyin temizliğimiz gayet basit, en güzel yanı da tamamen ücretsiz olarak gerçekleşecek olması.

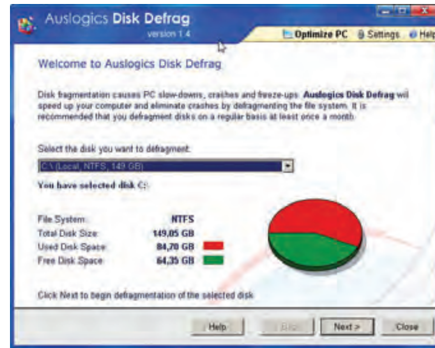


CCLEANER (www.ccleaner.com)
Ücretsiz olan CCleaner programını web sitesinden indirip kuruyoruz (Yahoo Toolbar kurmak istiyor kendileri, eğer kullanmak istemiyorsanız bu kutudaki işareti kaldırmayı unutmayın). Programın ne yazık ki Türkçe dil desteği bulunmuyor. Ancak sorun değil çünkü yapacağımız işlemler oldukça basit. CCleaner'ı çalıştırdığımızda gayet sade bir arabirime sahip olduğunu görüyoruz. Sol kısımdaki ana menüde "Cleaner, Registry, Tools ve Options" sekmeleri bulunuyor.

İlk işimiz "Cleaner" sekmesiyle. Bu sekmedeyken, ikinci navigasyon barında iki farklı sekme açılıyor. Windows ve Applications. Aşağıda bahsedeceğim işlemleri Windows sekmesinde gerçekleştirmeniz durumunda, Applications altında tekrarlamanıza gerek yok. Applications sekmesinde sistemin tamamında değil sadece sizin belirleyeceğiniz programlarla ilgili temizlik yapmanız mümkün (internet tarayıcıları, Media Player, Office vb.).

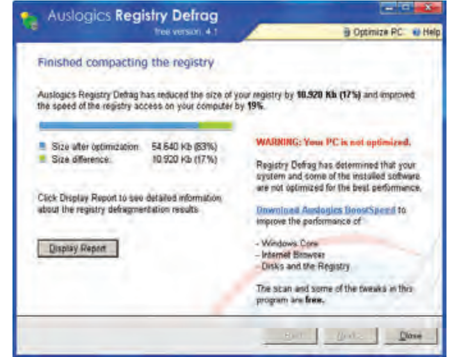
Önce ekranın alt kısmında yer alan "Analyze" tuşuna usulca dokunuyoruz ve program sistemimizi taramaya başlıyor. Tarama sonunda bulunan gereksiz ya da silinebilir dosyaların tamamı listelenirken, sistemde ne kadar yer açacağımız raporun en üstünde belirtiliyor. Sağ alt köşede yer alan "Run Cleaner"ı kullanarak temizliğe başlayabiliriz. Suya sabuna dokunmadan yapabildiğimiz bu temizlik işlemi sırasında arkamıza yaslanıp bekliyoruz. İşlem tamamlandığında sistemde ne kadar yer açıldığı ve kaldırılan dosyaların listelendiği rapor karşımızda beliriyor. Geçmiş olsun.

Sabit diskimizdeki gereksiz ve geçici dosyalardan kurtulduk. Şimdi sıra Kayıt Defterini (Registry) biraz hafifletmekte. Ana menüden "Registry" sekmesine tıklıyoruz. Bu sefer "Analyze" değil de "Scan for Issues" seçeneğiyle karşılaşacağız. Bu seçeneği kullanarak taramayı tamamladığımızda "Fix Selected Issues" seçeneğini kullanarak mevcut sorunları giderebiliriz. "Fix Selectes Issues" seçeneğine tıkladığımızda değişikliklerden önce "Kayıt Defteri"nin yedeğini almak isteyip istemediğimiz sorulacak. Her ihtimale karşı bir yedek almakta fayda var. Yedekleme için bir dosya konumu belirttikten sonra işleme devam edip temizliğin bu ikinci ayağını sonlandırabiliriz.



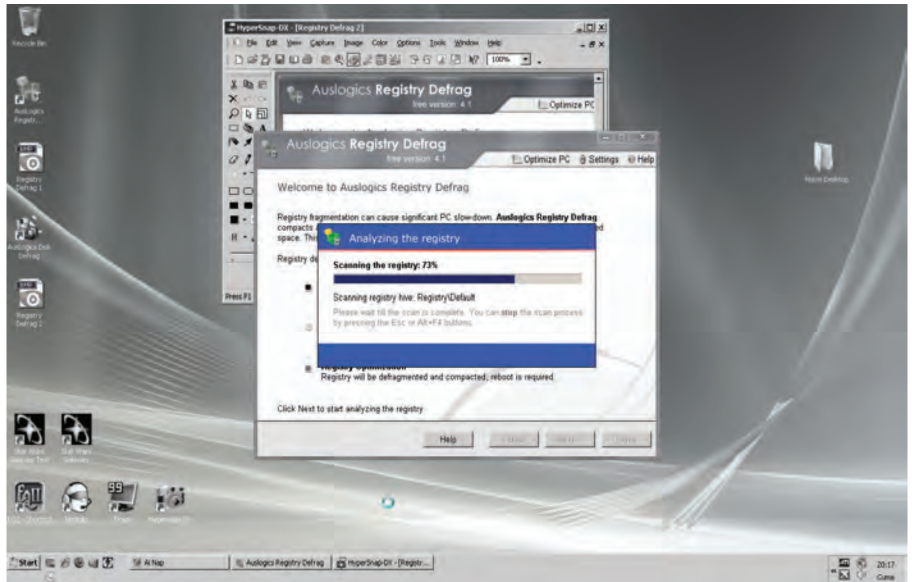
Auslogics Defrag
Sistemin temizliğini tamamladığımıza göre şimdi biraz hızını arttırabiliriz. Öncelikle www.auslogics.com sitesinden "Auslogics Disk Defrag" ve "Auslogics Registry Defrag" programlarını indiriyoruz ve kuruyoruz. CCleaner gibi bu iki yazılım da tamamen ücretsiz. Aslında sabit diskimizi birleştirmek için Windows'un kendi birleştirme aracını kullanabiliriz. Ancak testlerde de kullandığım "Auslogics Disk Defrag" kullanımı kolay, efektif ve en önemlisi daha hızlı bir program.

Disk birleştirme
Auslogics Disk Defrag programını çalıştırıyoruz. Türkçe desteği yine mevcut değil. Ancak tek bir amaca yönelik hazırlanan Auslogics yazılımlarımızda kafamızı karıştıracak hiçbir şey yok. Yapmamız gereken tek şey birleştirmek istediğimiz sabit disk sürücüsünü seçmek. Daha sonra "Next" tuşuna basıp birleştirme işleminin tamamlanmasını bekleyebiliriz. İşlem tamamlandığında ekranda birleştirme işlemiyle ilgili istatistikler belirecek. Bu durakta işimiz böylece sona erecek.



Kayıt defteri birleştirme
Kayıt defterimiz de sabit diskimiz gibi zamanla şişiyor, şeklini şemalini yitiriyor. Sistemin kayıt defterine ulaşım süresi uzadıkça uzuyor bu nedenle. Bu durumda bize de Registry Defrag programımızı çalıştırıp, cerrahi operasyona girişmek kalıyor. Programı çalıştırdığımızda kullanımımıza açık tek seçenek "Next". Kısaca kafa karışıklığı yok. Ancak "Kayıt Defteri" olayları biraz daha hassas olduğundan, program fazladan bir iki işlem gerçekleştiriyor. "Next" ile yola çıkma emrini verdiğimiz anda önce çalışan bütün programların kapatılacağına dair bir uyarı mesajıyla karşılaşıyoruz. Tamam deyip devam etmeden önce kaydetmek istediğiniz bir şeyler varsa mutlaka yapın. Tamam dediğimiz anda program "Kayıt Defterini" taramaya başlayacak. İşlem tamamlandığında bir sistem geri yükleme noktası belirleyip, sıkıştırma işlemi öncesi son haliyle sistemin yedeğini alacak. Sıkıştırma işlemi tamamlandığındaysa sistemi otomatik olarak yeniden başlatacak. Windows tekrar çalıştığında, sıkıştırma işlemiyle ilgili istatistikleri görüntüleyecek. Sıkıştırma işlemi sonrasında kayıt defterinin %11 oranında ufaldığını ve sistemin kayıt defterine erişim hızının %16 arttığını gördüm.

Üç ücretsiz ve kullanımı kolay programla sisteminizi biraz rahatlattık ve yaz sıcağında rahat bir nefes almasını sağladık. Bakalım bir dahaki ay ne hinlikler yapacağız…



OCZ FLEX-II 4GB 1150MHz 2x2GB Kit

DÜNYANIN EN SULU 4GB DDR2 KİTİ - KAAN ALKIN



OCZ bellekler yurdumuz piyasasında ne mutlu ki iyiden iyiye yer etti, kalite ve performans arayan kullanıcıların ilk tercihlerinden biri haline geldi. OCZ de bu başarıyla gevşemeyip birbirinden iyi ve farklı ürünlerle karşımıza çıkmaya devam ediyor.

Bu ay Organize Sanayi test merkezimize konuk olan OCZ Flex-II de yeni ve farklı ürünlerden bir tanesi. 4GB bellek kitleri arasındaki en yüksek çalışma değerlerinden birine sahip olan Flex-II, 1150MHz saat hızında çalışıyor. Gecikme süreleri ise 5-5-5-18 ve 2.1 Voltta çalışıyor. 2.15 Volt'a kadar garanti kapsamında olan belleklerle ufak bir overclock çalışmasıyla 1150MHz'in üstüne çıkmak mümkün.

Ürünün ilginç ve şık kutusundan bellekler dışında bağlantı aparatları da çıkıyor. Ne bağlantısı, ne aparatı demeyin. Şu ana kadar bahsetmedim mi? Ah evet, az kalsın unutuyordum (yalana bak), Flex-II su ve hava soğutmalı. Sisteminizde su soğutma kullanıyorsanız ve şu anda bu yazıyı okuyorsanız aradığınız belleği buldunuz demektir.

Bellekler üstündeki, tamamen alüminyum olan soğutucu hem hava hem su soğutma için gayet uygun. Bir önceki Flex serisinde de kullanılan XLC (Xtreme Liquid Convection) soğutma sistemi yenilenmiş. Kanal yapısı geliştirilen soğutucular, bellek üzerinde daha geniş alanlarda su akıtılmasına imkan tanıyor. Belleğin her iki yüzeyi için farklı sıvı kanalları bulunan ürünün üzerinde toplam 4 sıvı giriş/çıkışı mevcut.





Bağlantı için gerekli tüm aparatlar ürünün kutusunda bulunuyor. Bellekler herhangi bir dönüştürücüye ihtiyaç duymadan 1/2" ve 3/8" çaplı hortumlara sorunsuzca bağlanabiliyor. Sisteminizde sıvı soğutma çözümleri kullanıyorsanız, ulaşabileceğiniz en hızlı ve kaliteli çözümlerden biri yine OCZ'den geliyor. Şaşırdık mı peki buna? Elbette hayır. Fiyatı mı? Eh o da tuzu biberi canım.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 2 ★★☆☆☆
Artılar: Yüksek performans, Başarılı su ve hava soğutma
Eksiler: Bu gülün dikeni de fiyatı
Üretim: OCZ www.ocztechnology.com
İthalat: Akortek www.akortek.com
Fiyatı: 249 $ + KDV

X-SPICE KIRA CS 630W

CEP HERKÜLÜ - KAAN ALKIN



Test sisteminde kullandığım, güç kaynağının kalitesine ve kudretine diyecek yok ama adı üstünde; test sistemi. Ekstra güç her zaman işimize geliyor. Evde kullandığımız sistemlerdeyse güç ihtiyacı da artmaya devam ediyor. Ancak her güç kaynağı her kasaya giremiyor. Gücü arttıkça boyutların da orantılı olarak artıyor olması, yeni sistem bileşenlerimizi belirlerken kasalar konusunda seçeneklerimizi azaltıyorlar.

Kira 630W, güç konusunda pek bir sıkıntı yaşamayacağımızı kesinlikle garanti ediyor. Bunun yanında boyutlarını da minimumda tutarak kasamızda fazladan yer işgal etmiyor. Kira sadece 12,5cm boyunda ve 12cm 4 led (mavi ve mor) bir fana sahip. Daha minik kasalara yönelmek isteyenler ya da kasasında yer açmak isteyenler için güçlü bir çözüm olarak da cazip bir ürün. Ayrıca Media Center sistem kurup, televizyonun altına küçük bir kasa yerleştirmek isteyenler için de ideal Kira. Yeni bir marka olmasına rağmen, az sayıdaki markanın sahip olduğu 80 Plus verimlilik sertifikasına sahip olması da bir artı. Ürünün dikkat çekici bir diğer özelliği de SLI Ready sertifikası. İki ekran kartımızı da sorunsuzca kaldırabileceğine güvenebiliriz.

Ürün üzerindeki kabloların tamamı kılıflı. Bağlantı noktalarının sayısı da her türlü ihtiyacımızı görecek şekilde belirlenmiş. Anakart konektörleri dışında, 6 IDE, 4 SATA, 2 adet PCI-E VGA güç çıkışı mevcut. Bu çıkışlardan birine fazla yüklenilmesi durumunda, kanallar arası akım transferi yapabilen ürün, güç yetersizliğinden ortaya çıkabilecek sorunların ve kilitlenmelerin de önüne geçmeyi başarıyor. 630W bana fazla diyorsanız ürünün 530 ve 430W'lık modellerini de bulmanız mümkün. Güç sorununuzu kökten çözebilecek Kira'nın fiyatıysa kendi sınıfına göre oldukça uygun.



İNCELEME

Performans: 5 ★★★★☆
Fiyat: 4 ★★★★☆
Artılar: Kaliteli, Güçlü, Ufak tefek
Eksiler: Yok
Üretim: X-Spice www.x-spice.com
İthalat: Akortek www.akortek.com
Fiyatı: 139 $ + KDV

PAZAR YERİ



YAZ FIRSATLARINI KAÇIRMAYIN

Bu ay küçük ama etkili çözümlerle hem sistemlerimizi güçlendirdik, hem de fiyat baremini düşürdük. İlk olarak tüm sistemlerimizin belleklerini elden geçirdik. Ekonomik sistemimizin bellek kapasitesini iki katına çıkardık, buna rağmen ideal fiyatı olan 500$ seviyesinde tutmayı başardık. İdeal sistemimizin de işlemci modelini bir numara küçülttük. Bunun sebebi ise E8500 ile E8400 arasında %0,4 - 5,5 gibi performans farkı olmasına rağmen, fiyat farkının 80-90$ düzeyinde olması. Extreme bir sistem kurmadıktan sonra maksimum %5'lik bir farkın asla 90$ ödemeye değmeyeceği görüşündeyiz. Bu işlemden sonra İdeal sistemimiz 800$ seviyesine kadar geriledi. Süper sistem ise 4000$ seviyesinde sabit. Fiyat-performans konusunda ise Ekonomik ve İdeal sistemlerimiz oldukça başarılı.

Yaz sezonunun asıl fırsatları ise görüntü teknolojilerinde. 2008 Avrupa Futbol Şampiyonası'na az bir zaman kala HDTV kampanyalarını takip etmekte fayda var. Monitör piyasası ise istediğimiz fiyat aralığını nihayet yakaladı. Artık 300$ seviyesinde, 22 inch büyüklüğünde kaliteli bir monitör bulmak mümkün.

	Ekonomik			İdeal			Süper		
İşlemci	AMD Athlon X2 Dual-Core 5600+			Intel Core 2 Duo E8400			Intel Core 2 Extreme QX9650		
	(m) 129$	(f) 143$	(b) 150$	(l) 193$	(f) 215$	(c) 228$	(m) 1049$	(f) 1129$	(c) 1190$
Anakart	Asus M2A-VM			Asus P5K-SE			Asus Rampage Formula		
	(j) 68$	(h) 74$	(e) 78$	(g) 99$	(f) 101$	(c) 105$	(m) 299$	(j) 305$	(f) 336$
Bellek	Mushkin Enhanced 2x1GB kit 800MHz DDR2			OCZ Nvidia SLI 2x1GB kit 1066MHz DDR2			Mushkin Xtreme Performance 2x2GB kit 1066 MHz DDR2		
	(e) 54$	(g) 58$	(i) 59$	(i) 99$	-	(e) 100$	(e) 200$	(i) 209$	(g) 219$
Ekran Kartı	XPERTVISION 8600 GT Super+ 1 GB DDR2			Palit 9600 GT Sonic 512MB			Asus 9800 GX2 1GB		
	(f) 97$	(e) 100$	(n) 104$	(a) 178$	(f) 190$	(m) 195$	(f) 733$		
Sabit-Disk	Samsung 500GB Sata2 16MB			Samsung 750GB Sata2 32MB			2xSeagate 1TB Sata2 32MB (Raid)		
	(j) 90$	(b) 99$	(h) 105$	(m) 129$	(f) 137$	(g) 143$	(f) 502$	(b) 526$	(c) 558
Optik Sürücü	Samsung 20X DVD-RW Writer			Samsung 20X DVD-RW Writer			Asus BC-1205PT Blu-Ray Combo		
	(a) 28$	(f) 32$	(c) 36$	(a) 28$	(f) 32$	(c) 36$	(c) 306$		
Ses Kartı	Onboard			Onboard			Creative X-Fi Xtreme Gamer 7.1		
	-	-	-	-	-	-	(g) 97$	(h) 105$	(b) 119$
Güç Kaynağı	High Power Cool-Max 350watt			OCZ StealthXstream 600W			High Power Rock Solid 1000 Watt		
	(n) 32$	(f) 38$	(b) 39$	(e) 109$	(g) 112$	(m) 113$	(b) 292$	(n) 299$	(h) 299$
Kasa	Akasa Zen Beyaz			NZXT Hush Siyah			Alphacool Ready2Go TT Armor Black		
	(f) 59$	-	(n) 60$	(e) 114$	(l) 142$	(c) 149$	(k) 659$		
Toplam Fiyat	Min 557$			Min 949$			Min 4137$		
	Max 631$			Max 1069$			Max 4419$		

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.

Mağaza indeksi **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Mavi Bilgisayar **(i)** Akortek **(j)** Gigatek **(k)** Firebal **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret

Monitör	17″		19″		22″		24″	
Alt Seviye	Samsung 732NW		Samsung 932B		BenQ FP222WA		XXX	
	(b) 198$	(e) 218$	(e) 239$	(b) 298$	(m) 295$	(h) 349$	-	-
Üst Seviye	Samsung 732N+		Samsung 931C		BenQ X220W		BenQ FP241VW	
	(m) 199$	(b) 240$	(f) 321$	(b) 360$	(j) 380$	(b) 468$	(f) 1257$	(b) 1299$

Fare/Klavye	Fare		Klavye	
Alt Seviye	Logitech G3		A4 Tech X7-G800	
	(b) 61$	(n) 65$	(f) 23$	(c) 26$
Üst Seviye	Razer Lachesis		Logitech G15	
	-	139 Euro	(h) 94$	(n) 104$

Ses Sistemi	Kulaklık		2.1 Hoparlör		5.1 Hoparlör	
Alt Seviye	Sennheiser PC130		Altec Lansing BXR1121		X530 5+1 70W RMS	
	40$	52$	(j) 28$	(h) 32$	(b) 102$	(b) 107$
Üst Seviye	Sennheiser PC160 SK		Logitech Z4		Logitech Z-5500	
	99$	108$	(n) 114$	(e) 132$	(b) 407$	(e) 533$

Dizüstü Bilg.	14.1″		15.4″		17″	
Alt Seviye	PACKARD BELL GN45		Acer AS5720G-302G16Mn		XXX	
	-	(c) 1.097$	(g) 1366$	(b) 1399$	-	-
Üst Seviye	BenQ Joybook S41		Asus G1S		Asus G2S	
	-	(n) 1507$	-	2199$	-	2499$

TAMİR ATÖLYESİ



Tamir Atölyesi'ne bu ay bir haller oldu, iki sayfa yazı beş günde zor bitti. Yazım ekibi şaşırdı kaldı, ustalarımız anlam veremedi. Sıcaktan sistemlerin yavaşlaması gibi ustalar da mı yavaşladı, yoksa Göker insanı bize yanlışlıkla en kalitelisinden slow spell mi çakmıştı... Daha da önemlisi Tapir Usta nereye kaybolmuştu?

HER ANAKARTTAN SLI OLMAZ

S Merhabalar, öncelikle yeni dergimiz hayırlı olsun (biraz geç oldu ama). Bazı sorularım olacak, cevaplarsanız çok sevinirim.
1. Bu yaz yeni bir bilgisayar almayı düşünüyorum. İşlemci konusunda E6850'nin, Q9300'den daha iyi olduğunu duydum, doğru mu? Sizce bu saatten sonra çift çekirdekli bir işlemci almak ne kadar mantıklı?
2. İki adet Sparkle Calibre P888+ (8800 GT) alıp SLI yapmayı düşünüyorum (anakart: Asus Maximus Formula). Fakat Sparkle Calibre hakkında net bilgim yok, bunun yerine sadece 9800 GTX mi alsam? Ne dersiniz?
3. Bundan önceki bilgisayarımda soğutmayla ilgili çok problem yaşamıştım. Bu yüzden şimdi sistemde sıvı soğutma düşünüyorum. Sıvı soğutma gerçekten sistemi rahatlatır mı, yoksa gereksiz mi?
Sorularım bu kadar. Hepinize iyi çalışmalar diler, Goyun'u da gözlerinden öperim :)
Onur DEMİRALAY

C Merhabalar Onur,
Aldığın duyumlar doğru. Az bir farkla E6850, Q9300'den daha iyi performans veriyor. Ama şöyle de bir gerçek var, Q9300, Q6600, E6850 ve E8400 performans ve fiyat olarak birbirine çok yakın işlemciler. Skorlar, testten teste fark edebildiği için de her biri, diğerini bir ya da iki adım farkla geçebiliyor. Hal böyle olunca da kesin bir farktan söz edemiyoruz. Eğer söz konusu olan oyunlardaki performans ise, bir kaç istisna hariç en iyisi E8400 diyebiliriz, fiyatı da oldukça cazip. Çift çekirdek-dört çekirdek konusunda da önemli olan, mimariden ziyade performans farkı. Şu an için dört çekirdekli işlemciler beklediğimiz performans farkını sunmaktan çok uzak. O yüzden mimarisi oturmuş, çift çekirdekli işlemciler halen mantıklı bir tercih.
8800 GT SLI hayalin, almak istediğin anakart sadece Crossfire desteklediği için malesef mümkün değil. Ama ille de SLI dersen ilk önce Nvidia yongalı bir anakart seçmek zorundasın. Diğer yandan iki adet 8800 GT'nin SLI performansı, 9800 GTX'in tek başına yakaladığı performansın çok az üzerinde olacaktır. Bu da 100$ fiyat farkı ödemeye değmez.
Sıvı soğutma ise seni oldukça uğraştıracaktır. Kaliteli bir fanla, sıvı soğutmaya gerek kalmadan işini halledebilirsin. Genellikle işlemcilerine overclock yapanlara bakır alaşımlı fanları tavsiye ediyoruz ancak sen de işini sağlama almak için bakır tabanlı bir fan kullanabilirsin. Eğer sessizlik de senin için önemliyse düşük devirlerde çalışan, silent serilerden bir fan bakmanda fayda var. Akortek ve Firebal'ın sitesine bir göz atmanı tavsiye ederim. Diğer yandan almak istediğin işlemcilerin tümü zaten sıcaklık konusunda pek sorun yaşatmayacaktır. Şimdiden hayırlı olsun, güle güle kullan Onur. Goyun'un da selamı var bu arada...

KASALAR VE GÜÇ KAYNAKLARI HAKKINDA

S Merhabalar, kolay gelsin. Benim çok kısa bir sorum olacaktı.
Yıllardan beri hep "Nasıl bilgisayar toplarsan topla, alırsın 20-30 liralık kendinden güç kaynağı olan bir kasa, tepe tepe kullanırsın" diye duydum etraftan. Ama Ekonomik bilgisayarınıza bile 100$ tutarında bir kasa-güç kaynağı kombinasyonu öneriyorsunuz. Cehaletimin mazur görülmesini dileyerek sebebini sorabilir miyim? Güç kaynağı belki gereklidir (yeni teknolojilere uyumluluk vs. diye) ama kasaya hiç aklım ermedi. Aydınlatırsanız çok sevinirim.
Ömer AKDAĞ

C Merhabalar Ömer,
Siz soru sorun diye biz buradayız, tabii ki aklınızı kurcalayan ne varsa çekinmeden bizimle paylaşacaksınız, biz de bilgimiz dahilince sizlere yardımcı olmaya çalışacağız. İlk önce güç kaynağından başlayalım istersen. Güç kaynağı, bilgisayarın sigortası bir yerde. Hele ki voltajın bir düşüp, bir yükseldiği ülkemde. Kalitesi düşük güç kaynakları ise sistemi bu tür şoklardan koruyamadıkları gibi, asli görevleri olan yeterli güç beslemesini dahi yapamayabiliyorlar. Sonunda sistemimizdeki parçalar (özellikle de anakart) ciddi şekilde yıpranıyor. Hatta kalitesiz malzeme yüzünden güç kaynakları aşırı ısınıp, alev dahi alabiliyor. Öncelikle sistemin güvenliği ve düzgün çalışması için kaliteli bir güç kaynağı şart.
Kasa konusunda aynı zorunluluğun olduğunu söyleyemem. Hani peynir tenekesinden kasa olur mu? Olur, hem de esprili olur. Kasa konusunda tek dikkat etmemiz gereken, doğru soğutma sistemine sahip olması. İçerdeki havayı doğru şekilde tahliye edip, yeniliyorsa bir problem yok. Kasanın imal edildiği alaşım bir noktaya kadar soğutma için tabii ki önelidir ancak asıl önemli olan alaşımdan çok düzgün hava akımının sağlanmasıdır. Bu işlevleri dışında kasalar için önemli olan tabii ki estetik görünüm. Kasaların fiyatlarını arttıran da işçilik, ışıklandırma ve tasarım gibi görsel faktörlerdir çoğunlukla *(Ömer şöyle düşün, diyelim ki PlayStation 3 alacaksın, 70$ daha ucuza bir model buldun ama kasası o canım piyano siyahı değil de peynir tenekesinden, üzerinde de kocaman Trakya Birlik yazıyor. 70$ daha ucuz diye alır mısın? Eh PS3'ün canı can da bilgisayarlarımızın ki ne ola? -TÖ)*

IPHONE MU ALMALI, YOKSA PSP Mİ?

S Merhabalar Oyungezer ailesi! Nasılsınız? Donanım ekibi nasıllar?
Beni sormayın çünkü kafam oldukça karışık. Yazın iPhone (16 GB) almayı düşünüyorum. Fakat yurtdışından getirteceğim için garanti konusu beni rahatsız ediyor. Oldu ki aletin başına bir şey geldi, ben bu aleti Amerika'ya mı göndereceğim garanti için? Peki iPhone 490$ vermeye değer mi? Ya da iPhone değil de PSP mi alsam? İkisi de çok farklı şeyler biliyorum ama...
Neyse, Tuğbek Abi, mayıs ayındaki köşende yazdıklarına sonuna kadar katılıyorum. Saygılar, sevgiler hepinize!
Buğra Berk KAHRAMAN

C Merhabalar Buğra,
Ne olsun işte yaz geldi ama inanır mısın bir kere bile kırlara çıkıp yayılamadık. Bahçeye Goyun'u saldık otlasın diye, haspam

Tapir Usta VI: The Maliye Strikes Back

Tapir: Aaallaah, şimdi yandık işte! Maliyeciler geliyor! Anakin, ben birkaç gün yokum, dükkân sana emanet. Malları başka depoya aldırttım, bir şey olursa hologramdan ararsın, tamam mı?
Anakin: Tamamdır usta, sen hiç merak etme.

...

Qui-Gon: Galaktik Maliye! Bu dükkânın sahibi sen misin?
Anakin: Yok be ağabeyciğim, basit bir köleyim ben. Ustam bir iş için çöle gitti, aylardan beri de geri dönmedi... Açız, tek başınayız, yapayalnızız vs... (bilumum Küçük Emrah replikleri)
Qui-Gon: Ben onu bunu bilmem, elimde kapı gibi senato kararı var. Faizi, borcun kendisini geçmiş. Ayıptır yahu... Obi-Wan başla haciz işlemlerine.
Obi-Wan: Müdürüm arka depo boş, içerdeki malların da hepsi hurda. Bize burdan iş çıkmaz.
Qui-Gon: Eee ne yapıcaz? Eli boş mu döneceğiz defterdarlığa? Vallahi Yoda bu sefer gerçekten oyar. Bir dakika evladım, sen köleyim dedin değil mi?
Anakin: Şey... Evet amca...
Qui-Gon: Obi bas haczi velete. Götürürüz Coruscant'a, atarız Yoda'nın önüne, ne istiyorsa yapsın. Bu ne yahu, galaksi galaksi üçkağıtçı peşinde mi koşacağım, evrenin safı ben miyim...
Obi-Wan: Emredersiniz amirim. Gel evladım sen de buraya, söyle bakalım adın ne senin?
Anakin: Anakin, maliyeci abim...
Obi-Wan: Peki Anakin, sen gemide uslu uslu otur, bizim Naboo'da ufak bir işimiz daha var...



gitti şezlong aldı, bir yandan soğuk içeceğini yudumluyor, bir yandan da güneşlenip bize caka satıyor. Çok imrendik, çok...
Senin soruna gelirsek, iPhone'u nereden alırsan al Apple'ın global garanti uygulamasından yararlanabilirsin. Apple bu konuda oldukça profesyonel olduğundan sanırım bir problem çıkmayacaktır. Garanti süren dolduktan sonra bile Türkiye'deki yetkili Apple servislerinden ücretli olarak yararlanabilirsin. (Şimdi Erdinç ile konuştum. O kim derseniz ben de bilmiyorum, Apple destek hattını aradım o çıktı. Dedim Erdinççiğim bende bir iPhone var bozuldu, getirsem bir el atar mısınız? Dedi ki ürün Türkiye'ye gelmediği için destek veremiyoruz, ancak Türkiye'ye geldiği zaman verebileceğiz. Bir de iPod'um var bozuk be Erdinç, onu getirsem yapar mısınız dedim. Elbette dedi, Türkiye'den almamış olsanız da fatura ve garanti belgesi varsa yaparız. Görüldüğü üzere gelene kadar iPhone'a destek yok ama Apple'da küresel garanti yerli yerinde duruyor. Buradan Erdinç'e çok selam ve teşekkürler –TÖ)

Geldik asıl soruya. iPhone, 490$ vermeye değer mi? Google'a girip "iPhone gerçekleri" diye bir arat bakalım. Tek tek eksilerini göz önüne al, iyice düşün. Halen istiyorsan, tek bir saniye bile bekleme, git al. Ama bana sorarsan tercihin ne olursa olsun mutlaka bir de PSP al. Hayatımda gördüğüm en işlevsel, en işime yarayan, en yanımdan ayırmadığım, verdiğim her kuruşa değdiğini en fazla hissettiğim aygıt olduğu için tavsiye ediyorum... Görüşmek üzere Buğra, güle güle kullan *(Bu iPhone değil Buğra ama bir sonraki modeli almaya değer olacak gibi görünüyor. Yani ya PSP al ya da bekle... –TÖ).*

YOK ÖYLE BİR MAĞAZA

S Merhabalar efendim,
Yılların eskitemediği, 20 yaşında bir okuyucunuzum. Daha toyken başlayan Level maceram şimdi Oyungezer'le devam etmekte, Sinan Abi'leri, Tuğbek Abi'leri okuya okuya... Sıcak ve samimi bir giriş olduğunu umduğum, bu iki kelimenin ardından sorularıma geçmek istiyorum. Buyrunuz...
1) Yaklaşık dört yaşından beri aynı bilgisayarı kullanıyorum. Malumunuz emektar baya eskidi, o bakımdan yeni bir sistemin yolu göründü diye düşünüyorum. Tek istediğim ise Crysis'i, bilgisayara çıktığında GTA IV'ü sorunsuz oynatsın, takılmasın. Ama böyle çözünürlük de iyi olsun, AA'sı, AF'si, artık Allah ne verdiyse açık olsun da bana mısın demesin. Hal böyleyken, Pazar Tavsiyeleri'nde tavsiye ettiğiniz İdeal sistem bu isteklerimi karşılar mı? Bu sistem beni ihya eder mi, yoksa yeni çıkan canavar oyunlarda birkaç grafik ayarını sonuna kadar arttırdığımda "benden bu kadar hemşerim, kısacaksın işte, olmadı..." mı der?
2) Gelelim asıl kritik soruya. Malumunuz Oyungezer'in İdeal sistemini markalı olarak hazır satan bir mağaza yok. Dolayısıyla herhangi mağazaya gidip, bu sistemi özel olarak toplatmam gerekecek. Ancak bu tarz yerlerdeki çalışanlar o kadar tembeller ki, misal kasanın önündeki USB girişinin kablosunun bağlantısını yapmaya bile üşeniyorlar. Yetmiyor, kasanın içindeki kabloları bile toplamadan bırakıyorlar. Dolayısıyla sorum kısa ve öz olarak şu; şöyle bir mağaza, servis var mıdır ki ben gideyim, diyeyim ki: "Bilgisayarımın parçaları bunlar bunlar olsun." Onlar da alsınlar bu parçaları, bir güzel özenle taksınlar, tertemiz bana takdim etsinler, kasanın içini açtığımda her şeyi misler gibi göreyim, kafam rahat olsun. İşçilik için fazladan 50$ dolar mı alacak, alsın ben razıyım.
Ömer GÜNGÖR

C Merhabalar Ömer,
Pazar Yeri'ndeki İdeal sistem, senin için uygun bir çözüm olacaktır. Ancak ekran kartı konusunda ufak bir karar vermelisin. Tahminime göre 9600 GT seni pek tatmin etmeyecektir. Bu noktada ya 9600 GT yerine, 8800 GTS 512 MB ya da 9800 GTX'den birini tercih edeceksin ya da 9600 GT alıp, biraz kullandıktan sonra yeni serilerden bir ürüne terfi edeceksin. Karar senin.

Aradığın gibi bir mağaza aklıma gelmiyor, en azından ben görmedim. Eskiden Kadıköy'de Extrem Bilgisayar vardı, geniş bir dükkan olduğundan toplama işlemi müşterinin gözü önünde yapılırdı, sen de istediğin gibi müdahale edebilirdin. Oldukça da anlayışlı çalışanları vardı. Sonuçta müşteri işin mutfağını da görmek istiyor ama firmalar böyle bir teknik servis anlayışına pek yanaşmıyor. Uzun zamandan beri kendi işimi kendim gördüğüm için ne desem yalan olur. Ama sanırım şikayetvar.com gibi sitelerden firmalar hakkında ilk elden bilgiler edinip, kararını ona göre verebilirsin.

Bilgisayar toplamak (montajı) işin en kolay kısmı, asıl önemli olan toplama esnasında ya da sonrasında çıkacak bir arızayı çözebilmek. Bunun içinse deneyim şart. Biz bile ürünleri test ederken, sorunlarla karşılaşarak yeni yeni şeyler öğreniyoruz. Hani bazen de işin içine metafizik karışıyor, anlam da veremiyoruz. Kapı kapanınca açılan bilgisayarlar, Tuğbek'i görünce bozulan monitörler... Kısaca yanında deneyimli biri olmadan tek başına sistem toplamaya girişmek oldukça riskli. Ne yazık ki kursu da yok.

BİLGİSAYAR MEVSİMİ

S Merhabalar, donanım piyasasındaki yeni ürünler, cazip kampanyalar, döviz piyasasındaki dalgalanmalar derken kafa iyice karıştı, sonunda işin içinden çıkamayıp size danışmaya karar verdim.
İşlemcisi Intel Q9300, anakartı Asus P5K-SE, bellekleri Kingston 2 GB DDR2 800 Mhz, sabit diski Samsung 500 GB, ekran kartı Sparkle 8600GT 1 GB olan bir bilgisayar toplama niyetindeyim. Buraya kadar sorun yok. Kafamı kurcalayan, Gold'daki fiyatların Exa'dan daha pahalı olmasına rağmen, şu ara yaptığı %18 indirim yüzünden Exa'dan daha ucuza geliyor olması. Diğer yandan bazı parçalar stoklarında yok mesela. Açıkçası yaz dönüşünde yeni bir bilgisayar almayı düşünüyordum. Acaba indirimdeyken şimdi mi alsam? Ama sınavlar yüzünden zaten bilgisayar başında oturamayacağım, yazın da evde olmayacağım, keyifle bilgisayar başına kurulmam sonbahara kalacak. Ama o zamana kadar kur ne olur, yine bu indirimler olur mu bilemiyorum. Beklemek benim için sorun değil ama ekonomik avantaj önemli. Sonuç olarak bilgisayar toplamak için en uygun mevsim nedir?
Aklımı kurcalayan bir diğer sorun ise Samsung'un 223BW (5 ms) ile 226BW 22 (2 ms) 22 inç monitör modelleri arasında kalmam. Aradaki 140$ farka değer mi gerçekten?
Vereceğiniz cevaplar benim için çok önemli. İşlerinizde kolaylıklar diliyorum.
Semih KÜSKÜ

C Merhabalar Semih,
Firmaların yaptıkları münferit indirimler piyasayı genel olarak yansıtmaz, bu yüzden kısa vadeli ve sınırlı ürünlerde gerçekleşir. Gold'un bu aralar bol keseden kampanyalar yaptığı doğru. Ama bilinçli bir tüketici olarak bize düşen görev, ihtiyacımıza en yüksek derecede cevap veren ürünü, en yoğun şekilde talep ettiğimiz an, en uygun fiyata almak. Sonbaharda kullanacağın bir sistemi, sırf Gold kampanya yaptı diye almanın ne gibi bir artısı ve eksisi olabilir? İlk önce %18 indirimden nakdi bir tasarrufun olacak, bu bir artı. Ancak sonbaharda alacağın sistemin büyük bir ihtimalle işlemcisi ve ekran kartı daha yeni serilerden olacak, muhtemelen de daha performanslı bir sisteme aynı fiyata kavuşabileceksin, bu da eksi.

Diğer yandan stok durumu da çok önemli. Aklında ne almak varsa, gidip onu almalısın. O yok bunu verelim, şu da yok bunu verelim diyen bir firmanın, sana yararından çok zararı olabilir. Kuru etkileyen pek çok faktör olduğundan elindeki parayı yatırım aracı olarak düşünüp, yeni bilgisayarını alana kadar farklı enstrümanlarda değerlendirip en azından kar-zarar dengesi kurabilirsin (yarısı döviz-yarısı TL vadeli hesap vb).

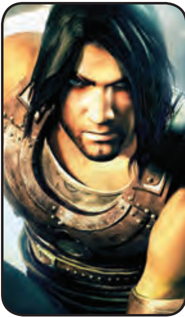
Bahar-yaz mevsimleri fiyat konusunda idealdir, sonbahar ise her zaman yeni ürünlerle gelir. Madem ideal zamandayız, hemen alayım o zaman diyebilirsin ama şöyle de bir sorunsal var, yaz bittiğinde yeni ürünlerin çıkmasıyla elindeki çoğu parça demode olur. Bu da tüketicilerin hiç istemeyeceği bir durum. Sonbaharda fiyatların yükselmesi gibi bir durum (eski ürünler için) söz konusu pek olmaz, tek sıkıntı stoklarda yaşanabilir. Teknik olarak da işlemci tercihini değiştirip Intel E8400 yapmanda fayda var, ekran kartı için vaktin varsa sonbaharı bekleyebilirsin. Diğer parçaların fiyatlarında ve stoklarında çok büyük bir değişim olacağını da zannetmiyorum.

Tuğbek ustam daha iyi bilir bu monitör işlerini ama ben ikisinin ortasında bir fiyata sahip, en güzel çözümün Samsung 2232BW (2 MS) olacağını düşünüyorum. Ona da bir sormak lazım *(223BW'yi denemediğim için bir şey diyemeyeceğim ama 2232BW fiyat/performans olarak daha iyi bir alternatif. –TÖ).*

Neyse dostlar, bizden bu aylık da bu kadar. Her türlü derdinizi, sıkıntınızı donanim@oyungezer.com.tr adresine bekliyoruz. Gelecek ay görüşmek üzere, hoşçakalın...

-OLGAY ERTEZ





PRINCE VS ALTAIR

Prince ve Altair'in Kudüs sokaklarındaki kovalamacası saatlerdir sürüyordu. Daha doğrusu Prince güç bela kaçarken, Altair de "sanki tek bir tuşa basılı tutuyormuş gibi" basit bir şekilde onu kovalıyordu. Her türlü girinti çıkıntı, onun için bir düz bir platform kadar kolayken Prince'in enerjisi giderek tükeniyordu.

Prince birden taktik değiştirmeye karar verir: Yere atlar, lağım ızgarasını kaldırır ve şehrin altındaki tuzak dolu mezarlara doğru koşturmaya başlar. Altair kapağın ağzında bir an donakalır… "*Bu… Bu böyle olmamalıydı… Benim oyunumda 9 kez her şey kopyala/yapıştır olmalıdır: Camiye tırman, büroyu bul, büroya git, 2 tane alakasız görev yap, bürodan tüy al, git hedefi öldür, kafanı allak bullak eden bir diyalog dinle… Hep aynı şey olmalıdır. Şehir altı nedir bilmi…*" derken, oradan geçen bir köylü "*Sen geçen gün beni ittirip kaktıran herif değil misin? Al sana!*" diye arkadan itince, aşağıdaki dehlizlere doğru istemsiz bir şekilde uçar.

Katakombların karanlık ve nemli atmosferinde Altair ne yapacağını bilemeden durakalır: Ne ona yön gösteren haritası çalışmaktadır, ne tırmanabileceği bir yer vardır: Dümdüz, karanlık, örümcek ağlı koridorlar… Bir yerlerden Prens'in kahkahası gelir; "*Ne oldu Junior? Birden kurudun kaldın?*" Gururuna yediremeyen Altair dümdüz koşmaya başlar… Attığı her adımda bir tuzağı çalıştıracak kadar dikkatsizce koşmaya başlar hem de. Yerden kazıklar çıkarken zıplar ama birisi baldırını çizer, duvarlar üstüne gelirken yerde yuvarlanır ama kafasını çarpar… Prens tepedeki bir delikten kendini aşağı bırakır, yerle yeksan olmuş rakibinin yanı başına. "*Boynuz kulağı geçecek sandın sanırım, senin maceran buraya kadarmış… Özür dilerim ama elveda!*"

Prens Dagger of Time'ı çıkartıp tam darbeyi indirecekken, birden ortam titreşmeye başlar. "*N.. Neler oluyor…*" Dehlizler yavaş yavaş DNA kodlarına dönüşürken, Altair yavaşça kafasını kaldırır ve güler "*bir rüyayı öldüremezsin Prens, bunların hepsi benim gelecekten gelen düşlerim… Güle güle…*" DNA kodları senkronizasyondan çıkar ve prens de gerçeklikten kaybolmaya başlarken, son anda elini belindeki kesenin içine atar…

Ve simülasyon sona erer. Animus'un gösterim penceresi Desmond'un gözlerinin önünden kalkarken gülümser "*Atamın hafızasında böyle bir şey hiç olmamıştır herhalde…*" Ama laboratuarda bir şeyler ters gitmektedir: Hiç kimse yoktur etrafta, ne Animus deneyini yapan profesör, ne de asistanı. Desmond yerinden kalkacakken, arkasındaki kapı açılır ve içeriye siyah kapüşonlu bir karakter girer… "Benden bu kadar kurtulamazsın…" diye fısıldayarak Desmond'un bileğinden yakalar. Gözleri şaşkınlıktan faltaşı gibi açılırken Desmond, Prens'i tanır. "*Sen, burada, gerçek dünyada nasıl olabilirsin?!*" diye sorar. Prens "*gerçeklik, ikimiz için iki farklı tanı. Senin için rüya olan, benim için gerçekti. Senin için gerçek olan ise, eh, şimdi yokolmak üzere…*"



Kudüs'teki dehlizlerde elinden kurtulmak üzere olan Altair'in üstünde, sonuçlarının ne olacağını bilmeden Zamanın Kumları'nı kullanmıştır ve kendini günümüz Kudüs'ünde bulmuştur… Kendi zamanına ve gerçekliğine geri dönmesinin tek yolunun, onu buraya taşıyan kişiyi sırrıyla birlikte bulmak olduğunu bildiğinden, aylarca onun izini sürmüş, Haşhaşilere ve günümüzdeki uzantılarına ulaşmış ve en sonunda şansının da yardımıyla Desmond'a ulaşmıştır. Prens elini belindeki kesenin içine bir kez daha atar.

Keseden çıkardığı zamanın kumlarını, ağzını açamayacak kadar şaşırmış Desmond'un üstüne sert bir hareketle serper, Desmond'un kolunu bırakmadan Dagger of Time'ı Animus'un baş kısmına saplar… "*Benimle geri geliyorsun Altair*", der Prens. "*Bu zaman yolculukları artık çok canımı sıktı. Tek istediğim, Farah'ıma kavuşmak ve belki, belki babamın yokoluşunu engellemek…*"

Desmond "*YAPMA! Anlamıyorsun, bu bir zaman makine….s.s…s.. ıııı…d.eeeğ….*" Desmond cümlesini asla tamamlayamayacaktır. Dünyadaki en ileri düzey teknolojiyle, unutulmuş zamanların büyülü kumlarının bir araya gelmesi, hiç beklenmedik sonuçlara sebep olacaktır…



387 oy — Oyların Dağılımı — 322 oy

OGZ DÖVÜŞ KULÜBÜ # 7 - YARI FİNAL MAÇLARI


PRINCE **vs** GANDALF



KRATOS **vs** DARH VADER




ş Kulübü



KRATOS VS HOMER

Zaten Kratos Homer'a çoook uzun zamandır kıldı… Çünkü İlyada Destanı ve Odisseus'u yazdıktan sonra bir türlü beklediği ekonomik başarıya ulaşamayan Homer, kadınlardan da ilgi görmeyince Antik Yunan'ın ilk magazin gazetesi "Atina Bulvarı"nı çıkarmaya başlamıştır. Ve çıkardığı aylık tırt dergide sürekli Kratos hakkında magazinsel şeyler yazmıştır. "*Olympos kaymakamı Zeus'un gayrimeşru oğlu kim?*" haberiyle başlayan Homer-Kratos çekişmesi, "*Kratos sadece bize konuştu: 'Babam beni çok küçükken terk etti, o yüzden böyleyim*" veya "*Şok şok şok! Kratos gece yarısı gizlice Olympos'tan çıkarken hangi Titan'la yakalandı!?*" gibi sansasyonel başlıklarla devam etti…

Doğal olarak bu haberler Kratos'un fena halde sinirine gidiyordu. Ailevi acısıyla dalga geçilmesi, Olympos ahalisinden intikam almak için feda ettiklerinin hafife alınması, Homer'a aşırı derecede bilenmesini sağlamıştı, hem Kratos'un hem de Chains of Athena'nın.

Eski şair, yeni magazinci Grek Homer'la aynı adı taşımak, bizim Homer Simpsoniçin çok büyük bir şanssızlıktı…





393 oy — Oyların Dağılımı — 316 oy



GANDALF VS PIKACHU

"En sonunda karşılaştık, Ebiope* Şeytanı" dedi Gandalf. "Bu güzel dünyaya verdiğin zararın sonuna geldin artık". Böyle söyledi Ulu Gandalf ve asasını kaldırdı. Pikachu, artık sevimlilik maskesini üstünden atmış, gerçek formuna geri dönmüştü. Cehennemin 40.000 voltluk çukurlarının lordu, şimdi pençeleri ve sarı pullu derisiyle, oldukça ürkütücüydü. "Savaşalım. Kimin zamanının sonuna geldiğimizi görelim" dedi ve Gandalf'ın üzerine atıldı. Savaşları 23 gün – 23 gece devam etti. Kah dünyanın derinliklerindeki lav göllerinin kıyılarında, kah TEDAŞ'ın sürekli vızıldayan trafolarının ortasında savaştılar. En sonunda, Mordor'un ortasına düştüler. Havadayken hala savaşıyorlardı. Gandalf'ın üstü başı parçalanmış, şapkası uçmuş, terden saçları yüzüne yapışmıştı. Son bir gayretle hasmının üstüne tırmandı ve hiçbir ölümlünün dayanamayacağı bir hızla kayaların üstüne çakıldılar…

Pikachu'nun vücudu Gandalf'a kalkan olmuş, çarpmanın enerjisiyle vücudu dağılmıştı. Gandalf'ın da kıpırdayacak gücü tükenmişti. "Bir habis daha temizlendi dünya üstünden" diye olduğu yere çöktü...

* (E.B.İ.O.P.E.=Elektronların Birbirini İterek Oluşturduğu Pahalı Enerji)





473 oy — Oyların Dağılımı — 236 oy



DARTH VADER VS GORDON FREEMAN

… Force'u kullanarak havaya kaldırdığı rakibini Vader arenanın bir sağına, bir soluna savurmaktadır... Son darbeyi indirmek için ışın kılıcını çeker ve 20 metre ötedeki Gordon'u hızla kılıcının üstüne Force Pull ile çeker.

Tam bu sırada Vader'ın yanında bir portal açılır… Bütün dostları, Gordon'u kurtarmak için birleşmiştir: Team Fortress 2'den Soldier, Heavy, Medic ve Scout, Half Life'dan Alyx ve Dog, hatta Portal'in GlaDOS'u bile gelmiştir. "*Hmm, böyle bir dövüş olacak demek ki…*" diyen Vader, Freeman'i diğer tarafa fırlatır. Üstüne gelen onlarca düşmanı tam karşısına alır ve… Ellerinden yıldırım saçar! "*Karanlık tarafın gücünü asla hafife almayın*" der, aynı anda bir düzine karaktere vururken. Kaybetmeleri kesin gibi görünen Gordon yandaşlarının çığlıkları arenayı yırtarken, bir portal daha açılır az ileride. G-Man, elinde siyah çantasıyla arenaya girer. Vader tüm hasımlarını aynı anda yere bırakır ve G-Man'e dikkatini yöneltir. Ama G-Man yapacağını yapmış, elindeki çantayı açmıştır. Kara delik Team Fortress 2, Portal ve Half Life 2'nin kahramanlarını yutarken, Vader dimdik ayakta durarak sadece izler…





360 oy — Oyların Dağılımı — 349 oy

OYUNGEZER DÖVÜŞ KULÜBÜ'NDE 7. AY SONUCU: Vee, işe yarı final geldi çattı... Çok mu şaşırtıcı acaba sonuç? Ve iki ay sonraki finale kimler kalacak? 5 Haziran'dan itibaren ***www.oyungezer.com.tr*** adresine girin ve yarı finale kimin kalacağına karar verin! Artık kan gövdeyi mi götürür, yoksa iki doğru bir yanlışı mı götürür bilinmez... Ama öğrenmek için bir sonraki sayıya kadar beklenir.

OYUNGEZER

ALIŞVERİŞ REHBERİ

SİNAN AKKOL, TUĞBEK ÖLEK

En sonunda yaz geldi, ÖSS de geçti (bu yazıyı size hafif gelecekten yazıyor olabilirim :). Artık tüm o **birikmiş kurtları**, sanal dünyalara salmanın zamanıdır. **Ama durun**, bunlar da nesi? Kendinizi derslerinize **gömdüğünüz** bu 9 ayda **PlayStation 3** ve **Wii** Türkiye'de almış yürümüş, **360** oyunları bile (doğru yerlere bakarsanız) bulunur olmuş. Üstüne üstlük sadece 2 yıl önce aldığınız **PC**, "tatilde oynarım" diye özenle **istiflediğiniz** oyunlarda hafiften teklemeye başlamış. Ne acı, ne ızdırap!

Bunun ne demek olduğunu biliyorsunuz değil mi? **Pamuk eller cebe**, oyuncuların alışverişe çıkma zamanıdır.

Diyelim karneniz de iyi, dolayısıyla anne-babanıza nazınız geçiyor ve **"dilediğinizi aldırma"** hakkını kopardınız, tuzunuz kuru… Peki **üniversiteye giden**, kısıtlı bütçeli kardeşimiz ne yapacak? Peki ya maaşıyla evini geçindiren ve zaten taksitlerle boğuşan 30'lu yaşlarındaki **kurt oyuncular?** Herkesin oyun masraflarını **"Shrek kedisi"** gözleriyle bakarak koparabileceği bir büyüğü yok, değil mi?

Belki öyle ama biz varız! **"En Shrek kedisi gözleriyle bakabilen insan"** ödülü almış da olsanız, elinizdeki kısıtlı bütçeyi en iyi şekilde nasıl değerlendirebileceğinizi bilmelisiniz. Ve bileceksiniz de. Çünkü bu dosyayı hazırlamak için **geçen ayın yarısını harcadık!** Türkiye'nin en yaygın tüm teknoloji outlet'larına gittik, **en güvenilir online alışveriş sitelerini bulduk**, hatta eskilerin rüyası **Doğubank**'ın bile altını üstüne getirdik. Her sistem için mevcut modelleri değerlendirdik. Size sadece **karar vermek** kaldı.

Ama karar vermek bile zor diyorsanız, ona da **yardım edeceğiz**. Yeter ki siz sayfaları çevirin. **Korkmayın**.

BÜYÜK SORU:
ŞU SAATTEN SONRA HANGİ KONSOLU ALMALIYIM?

Delirmek üzeresiniz! Tatile girdiniz, bir miktar paranız da hazır ama PS3 mü, Wii mi yoksa 360 mı alacağınıza bir türlü karar veremiyorsunuz. Ortada birbirinden farklı üç oyun sistemi, onlarca farklı paket seçimi, bir düzine teknoloji, yüzlerce oyun ve sınırı belli olan cüzdanınız var. Ne yapacaksınız?

Sakin olun, derin bir nefes alın… Bir konsol almaya karar verirken, bakmanız gereken ilk ve en önemli şey oyunlardır. Alacağınız konsoldaki oyunlar ilginizi gerçekten çekiyor mu? Hangisinde "*oynamazsam eksik kalırım*" dediğiniz oyun sayısı daha fazla? Hangisinde "*sadece o konsolda bulunan*" oyun sayısı daha fazla? Geleceğe dönük olarak düşünürsek, *hangi konsol için klasik olma potansiyeli yüksek oyunlar yapılmakta*?

Şu da önemli bir soru: Konsolu aldığınız zaman, elinizdeki ekipmana (tüplü TV, ses sistemi) direk bağlayıp kullanabilecek misiniz, yoksa HDTV'ye 3.000 YTL ekstra masraf yapmak zorunda mısınız? Başka ne gibi yan aparatlar alırsanız, konsoldan alacağınız oyun keyfi tam kıvamında olur?

Aşağıdaki tabloda her konsolu fiyatına, oyunlarına, göze batan artı ve eksilerine göre değerlendirdik. Bir konsolu "alınmaya değer" kılacak her kriteri değerlendirip 5 üzerinden bir puan verdik ve karar vermeniz için size yardımcı olmaya çalıştık.

Sizi 360 ve PS3 alma fikrinden uzaklaştıran şey evinizde bir HDTV olmaması ise bu çok da çok umurunuzda olmasın. Artık 500 ila 800 YTL arası bir fiyata HDMI girişli, 22 inç muhteşem bir monitör alabiliyorsunuz. Yani FullHD'lerin fiyatlarının düşmesini beklemeden, hem PC'nizi muhteşem bir monitörle taçlandırabilir, hem de PS3 ve 360'ınızı bağlayabilirsiniz (HDTV televizyonlarla ilgili bilgiler ilerleyen sayfalarda). Bu konuda bizim tavsiyemiz BenQ X2000W. Aman dikkat, monitörün mutlaka ya kendi hoparlörü ya da ses çıkışı olması lazım. Yoksa PS3'den ses alabilmek için bir de optik ses girişi olan hoparlör almak zorunda kalırsınız.



Hem Wii hem de PS3 için, konsolun yanına çeşitli oyunlar ekleyen özel paketler (bundle) var piyasada ama biz fiyat karşılaştırması yapabilmek için en çıplak halleriyle konsolları değerlendirdik. Ancak şu anda bir düzineden fazla farklı pakette PS3, DS, Wii ve PSP satılıyor. Eğer bir konsol+oyun paketi almaya karar verirseniz, konsol ve oyunu ayrı ayrı almaktan daha anlamlı olmasına dikkat edin. Bu yüzden biz Wii için *Wii Sports Pack*'i, PS3 için *GTA 4 Pack*'i tavsiye ediyoruz. PSP için MaviShop.com'da ve ParmakBas.com'da inanılmaz ucuza (265 YTL) sevgililer günü özel pembe paketi satılıyor. Eğer evde kullanacaksınız veya eşinize alacaksanız kaçırılmayacak bir fırsat. Ama PSP'niz pembe olacak :).

Konsolu web sitesinden almaya karar verirseniz dikkat edin: Bir ürünü sitede görmeniz, onun stokta olduğunu göstermez. PS3 gibi büyük bir şey alırken telefon edip önden ürünün ellerinde olup olmadığını mutlaka sorun. Siz siparişi verip, kredi kartınızdan para çekildikten 1 hafta sonra ürünün hala stokta olmadığını öğrenmek hoş olmaz.

HER KONSOLUN ARTILARI

* PLAYSTATION 3: 2008-2009 yıllarında yarışta ivme kazanacağı kesin. Ayrıca, yeni update'lerle DivX izletebilme imkanıyla, tam bir "ev multimedia merkezi" haline geldi. Bu aydan itibaren resmi olarak ülkemizde de satılmaya başlanan BluRay filmler için bir player almaktan yarı yarıya daha ucuz olan PS3, giderek karşı konulmaz oluyor.

* NINTENDO Wii: Hareket algılayan yenilikçi kontrol şekli sayesinde, tüm aile için eğlence sunuyor. Ayrıca, Hardcore oyuncuları esir edecek bir sürü "Mature" oyunu da var. Ucuz ve hala çoğumuzun evinde yaygın olan eski, tüplü TV'lerde iyi görüntü kalitesine sahip. Wii'nin özgün oyunlarının kalitesi, özellikle de Nintendo'nun yaptığı oyunlar konsolu ayakta tutuyor. WiiFit gibi akıllıca aparatlarla ilgi ve satış potansiyelini koruyor.

* XBOX 360 ELITE: 1 yıl erken başladığı yeni nesil yarışında önde gidiyor. En geniş "kaliteli oyun" portföyüne sahip. Live Arcade sayesinde yüzlerce kaliteli küçük oyun, demo ve film indirebilirsiniz. Online entegrasyonu en "tümleşik ve tamamlanmış" olan konsol 360. Ancak her 100 aletten 16'sını etkileyen "ölümün kırmızı ışığı" problemi, teknik destek alınmayan bizim ülkemizde büyük bir sorun.

Her konsola her kriterde 5 üzerinden not verdik			Halihazırdaki oyun portföyünün gücü		Yapılmakta olan oyun portföyünün gücü
* Not ortalamaları Gamerankings.com'dan alınmıştır.	Resmi Türkiye Fiyatı	Garanti ve Tamir Hizmeti	Dünya not ortalaması 80-90 arası not alan oyun sayısı *	Dünya not ortalaması 90'ın üzerinde olan oyun sayısı *	
PlayStation 3	949 YTL	Var. Her Sony Yetkili Teknik Servisi tamir hizmeti veriyor.	36	4	Yapılmakta olan oyun sayısı: 160 Bu konsola özgü oyun sayısı: 26
	★★★	★★★★★	★★★★		★★★★★
Wii	699 YTL	Var. Konsolunuzu Nintendo ofisine ulaştırmanız gerekiyor.	12	5	Yapılmakta olan oyun sayısı: 138 Bu konsola özgü oyun sayısı: 37
	★★★★	★★★★	★★★		★★★★
Xbox 360	-	Yok	73	12	Yapılmakta olan oyun sayısı: 181 Bu konsola özgü oyun sayısı: 11
	-	0	★★★★★		★★★★
PSP Slim	475 YTL	Var	43	2	Yapılmakta olan oyun sayısı: 64 Bu konsola özgü oyun sayısı: 12
	★★★★	★★★★★	★★★★		★★★
DS Lite	449 YTL	Var	39	3	Yapılmakta olan oyun sayısı: 180 Bu konsola özgü oyun sayısı: 110
	★★★★★	★★★★	★★★★		★★★★

EN İYİ KONSOL PAKETLERİ

Bir konsolun en iyi arkadaşı nedir? Tabii ki iyi bir oyun! Eğer konsolu alıp eve gittiğinizde oynayacak oyununuz yoksa kainatın en mahzun insanı olabilirsiniz. O yüzden konsolu alırken değerlendirebileceğiniz çeşitli oyun paketlerine bir göz atalım:



PS3 + GTA 4 PAKETİ 1044 YTL
(www.mavishop.com)



PS3 + GT5 PROLOGUE PAKETİ 992 YTL
(www.mavishop.com)



PS3 STARTER PACK 1139 YTL
(www.mavishop.com)
Ayrı ayrı alsanız 367 YTL tutacak olan iki PS3 oyunu (Uncharted ve Ratchet & Clank) ile ikinci SixAxis Gamepad hediye.



Wii FIT SET 835 YTL (www.mavishop.com)
Bu pakette tek başına 215 YTL'ye satılan WiiFit setine ek olarak, WiiSports oyunu ve bu oyunla uyumlu WiiMote aksesuarları hediye.



NINTENDO DS LITE BAŞLANGIÇ PAKETİ 399 YTL
(www.dr.com.tr)
DS'in en iyi oyunlarından olan New Super Mario Bros hediyeli.

TÜRKİYE'DEN GARANTİLİ KONSOLU EN UCUZA NEREDEN ALIRSINIZ?

Bu konuyu araştırmak için Türkiye'de en yaygın olarak bulunan teknoloji marketlerini ve güvenilirliğini kanıtlamış, oyun üzerine uzmanlaşmış online alışveriş sitelerini hedef aldık. Toplam 9 alışveriş noktasını değerlendirmeye aldık. Xbox 360, ülkemizde resmi olarak bulunmadığı için doğal olarak bu araştırmaya dahil olamadı, ama onun da gayri resmi satış fiyatının (Xbox 360 Elite versiyonu, pazarlığa açık olarak) 600 USD civarında olduğunu not olarak ekleyelim.

	Nintendo Wii - Wii Sports Pack	Nintendo DS Lite	Sony PS3	Sony PSP Slim
D&R	599 (Tek ödemede)	449 YTL	949 YTL	475 YTL
Darty	YOK	YOK	949 YTL	499 YTL
Bimeks	696 YTL	479 YTL	997 YTL	484 YTL
TeknoSA	678 YTL (Havale)	435 YTL (Havale)	872 YTL (Havale)	392 YTL (Havale)
Gold	796 YTL	428 YTL	YOK	YOK
MaviShop.com	598 YTL (Havale)	455 YTL (Havale) *	879 YTL (Havale)	461 YTL (Havale) *
HepsiBurada.com	645 YTL (Havale)	Stokta yoktu	845 YTL (Havale)	Stokta yoktu
ParmakBas.com	YOK	YOK	830 YTL (Havale)	427 YTL (Havale) *
Weblebi.com	572 YTL **	387 YTL **	863 YTL **	439 YTL ***

* Bu pakete 1 oyun ve aksesuar seti hediye ** Weblebi.com bu fiyatları, sadece Cardfinans sahiplerine ve 12 taksit olarak sunuyor.
*** Weblebi.com bu fiyatı sadece Cardfinans sahiplerine veriyor. Travel Kit ve 1 PSP oyunu hediye

VE İŞTE SONUÇLAR:

Sony PS3, PSP Slim ve Nintendo Wii, DS Lite için giriştiğimiz araştırmanın sonuçlarına göre:

Nintendo DS –Lite versiyonunu, TeknoSA.com'dan banka havalesi ile **435 YTL**'ye,

Nintendo Wii – Mavishop.com'dan banka havalesi ile **598 YTL**'ye,

Sony PSP – TeknoSA.com'dan banka havalesi ile **392 YTL**'ye,

Sony PlayStation 3- Parmakbas.com'dan banka havalesi ile **830 YTL**'ye alabilirsiniz

* Bu fiyatlar 21 Mayıs tarihi itibariyle süren kampanyalara göre belirlenmiştir. Yanında (Havale) yazan kampanyalar, sadece banka havalesi ve tek ödeme yapılırsa geçerlidir.

Not: Eğer Cardfinans sahibiyseniz, Weblebi.com'dan DSLite'ı **387** YTL'ye, Wii'yi de **572 YTL**'ye alarak biraz daha ucuza getirebilirsiniz alışverişi.



60'LIK PS3 AVI

60GB'lık PS3 versiyonları artık üretilmiyor. Ancak işin acı yanı şu ki artık üretilen tek PS3 modeli olan 40GB'lıklar, bu 60'lık modellerin kırpılmış versiyonları. Bu yüzden, eğer gittigidiyor.com veya eBay üzerinden ikinci el alacaksanız, mutlaka 60GB'lık PS3 tercih edin. Tabii ki sadece 20GB'lık ekstra sabit disk alanı için tepinmiyoruz burada, 60GB PS3'lerin 40GB'lıklara üstünlükleri:

1- 60'lık PS3'ler PlayStation 2 oyunlarıyla geriye doğru uyumlu.

2- 2 tane ekstra USB girişi var.

3- HDMI çıkışları 1.3 versiyon ve daha net görüntü veren Deep Colour teknolojisiyle uyumlu.

4- Ve evet, ekstradan 20GB sabit disk alanı var.

KONSOLU YURTDIŞINDAN GETİRTMEK NE KADAR MANTIKLI?

Eğer daha ucuz olduğu için konsolu yurtdışından getirtmeye karar verirseniz, şu iki riski daima göz önünde bulundurun: Yurtdışından %20 ucuza aldığınız konsolun, her zaman gümrükte takılma riski var. Bu durumda gümrüğe (genellikle İstanbul Atatürk Havalimanı) gidip 100 lira ordino ücreti, artı 50 ila 200 YTL arasında değişen bir gümrük vergisi ödüyor ve içinizden küfrederek konsolunuzu alıyorsunuz. Tabii ürünü hiç alamama ihtimali de var çünkü gümrükte takılan ürünler söz konusu olduğunda, çok iyi bir gümrükçünüz yoksa veya UPS, Fedex gibi büyük ve pahalı bir kargo firması sizin için uğraşmıyorsa, kişisel olarak almanız çok zor. Gümrükte takıldı mı, işiniz zor.

İkinci risk ise şu: Yurtdışından aldığınız konsol bozulursa, garanti kapsamında olmayacağından Nintendo veya Sony yetkili teknik servisine ücretsiz olarak tamir ettiremezsiniz. Yine de ücretini ödeyip tamiratı yaptırabilirsiniz. Xbox 360 bozulduğundaysa hemen hemen hiç şansınız yok. Sirkeci Doğubank'taki Endem Bilgisayar gibi çok spesifik bir yere götürmeniz gerekir tamir için ki onlar da %100 garanti veremezler.

Bu riskleri göz aldıysanız, konsolu yurtdışından almanın avantajlarına geçelim. En bariz olanı, tabii ki Türkiye'den çok daha ucuza gelmesi. Konsol fiyatlarını burada şişiren, önce %25 Özel Tüketim Vergisi ve ardından %18 KDV'nin binmesi. 40GB PlayStation 3'ü Türkiye'de en ucuza 849 YTL'ye bulurken, aynı modeli Amerika'dan 492 YTL'ye alabilirsiniz. Neredeyse yarı yarıya.

Ancak konsolu başka bir ülkeden almak, üç büyük konsol üreticisinin de sevmediği bir şey. Bu yüzden alışveriş sitelerinin büyük çoğunluğu konsolları "sadece bulundukları ülkeye" satıyorlar. Ancak bu dosya konusu için iki istisnai site bulduk: Asya'dan alışveriş için ***play-asia.com*** ve Avrupa'dan almak isterseniz ***sendit.com***.

Şimdi gelin her üç bölgeden, üç konsolu almanın size günahı ne olacak ve ne gibi avantajlar sağlayacak, araştırma tablomuzda görelim:

Gördüğünüz gibi herhangi bir aleti internetten alıp ABD'den Türkiye'ye göndermeniz mümkün değil, mümkünse bile satan, güvenilir bir site biz bulamadık. Peki o zaman fiyatları niye yazdık? Çünkü en ucuz PS3 ABD'de ve oradan Türkiye'ye gelecek bir tanıdığınıza sipariş verip PS3'i bizzat dükkandan edinmek, cebinizi büyük ölçüde rahatlatacaktır.

İşin güzel yanı PS3 oyunlarında bölge kodu yok (ama filmlerde var). Yani makinayı ister ABD'den, ister Japonya'dan alıp gelin, Türkiye'den alacağınız oyunlarda hiçbir sorun yaşamayacaksınız. Sony'yi bize bu güzelliği yaptığı için yanaklarından öpüyoruz. Diğer taraftan hem Xbox 360 hem de Wii bölge kodlamasına sahip.

Avrupa'dan konsol alışverişinde Türkiye'ye gönderim yaptığı için örnek aldığımız Sendit.com'un en büyük özelliği, neredeyse sıfır gönderi masrafı alması. Play-Asia.com ise ucuz gözükmesine rağmen inanılmaz bir gönderi ücreti alıyor. Öyle ki Play-Asia'dan Wii alırsanız, neredeyse konsola ödediğiniz kadar gönderi ücreti veriyorsunuz. Bu yüzden alışverişlerinizde Sendit.com'u tercih edin.

Eğer riske değer diyor ve yurtdışından konsol alıyorsanız, şunlara dikkat edin:

1- PS3'ünüzü bir tanıdık vasıtasıyla ABD'den alın ve getirtin. Aman fişe takmadan önce 200V adaptörünüzü takmayı unutmayın (elektrikçilerden temin edilebilir)!

2- Xbox 360 almak için kesinlikle ***Sendit.com***'u seçin. Gönderi ücreti sadece 4 YTL.

3- Xbox 360'ın Elite yerine Pro modelini de tercih edebilirsiniz. 1080p desteği mi? Kimi umrunda! Daha ne BluRay player'ı var 360'ın ortada, ne de kısıtlı sayıda Elite için herhangi bir oyun "1080p Only" çıkacak. 180 lira cebinizde kalsın. Ama "Ölümün 3 Kırmızı Işığı" sorunuyla karşılaşma ihtimaliniz, Elite modelde daha azdır. Bunu da göz önünde bulundurun.

4- "Çok ucuzmuuuş!" diye Xbox 360 Arcade versiyonuna saldırmayın! Bu modelde sabit disk yok ve birçok 360 oyunu kurulum gerektiriyor. Adamlar stokları eritmeye çalışıyor, yapmayın.

5- Eğer *"para bana batıyor, derhal kargo şirketini zengin etmeliyim!"* diyorsanız bile, play-asia.com'dan Wii veya 360 almayın. Yoksa bölge kodu koruması yüzünden oyunlarınızı da buradan almanız gerekeceğini bilin. Ama UPS ile gönderdikleri için, gümrüğe takılma ihtimali sendit.com'dan çok daha düşüktür.

6- Ve sakın unutmayın, yurtdışından gelirken gümrüğe takılan konsolunuzu asla alamayabilirsiniz. *"Gümrükte konsola el konulması"* şehir efsanesi değildir.

SİSTEM	ALACAĞINIZ ÜLKE	MODEL	FİYATI	YTL OLARAK	GÖNDERİ MASRAFI VE SÜRESİ	KONSOLUN ÖZELLİKLERİ	HDMI KABLOSU	BÖLGE KORUMASI
PS3	Avrupa	40 GB	290 paund	696 YTL	SENDIT.COM'DA PS3 SATILMIYOR	40 GB HDD, Sixaxis	Yok	YOK
	ABD	40 GB	400 dolar	492 YTL	ABD'DEN ÜLKE DIŞINA PS3 GÖNDERİLMİYOR	40 GB HDD, Sixaxis	Yok	YOK
	Japonya	40 GB	450 dolar	554 YTL	3 ila 5 günde teslim (posta) 162 YTL, 1 ila 4 günde teslim (kurye) 205 YTL	40 GB HDD, Sixaxis	Yok	YOK
	Türkiye	40 GB	-	890 YTL	-	40 GB HDD, Sixaxis	Yok	YOK
Wii	Avrupa	-	210 paund	432 YTL	5 ila 10 iş gününde teslim ediyorlar. Gönderi bedava	WiiMote, Nunchuck, Sensorbar, WiiSports vs.	-	VAR
	ABD	-	340 dolar	418 YTL	ABD'DEN ÜLKE DIŞINA Wii GÖNDERİLMİYOR	WiiMote, Nunchuck, Sensorbar, WiiSports vs.	-	VAR
	Japonya	-	230 dolar	283 YTL	3 ila 5 günde teslim (posta) 162 YTL, 1 ila 4 günde teslim (kurye) 205 YTL	WiiMote, Nunchuck, Sensorbar	-	VAR
	Türkiye	-	-	699 YTL	-	WiiMote, Nunchuck, Sensorbar, WiiSports vs.	-	VAR
360	Avrupa	Elite	270 paund	656 YTL	5 ila 10 iş gününde teslim ediyorlar. Gönderi masrafı 4 YTL	120 GB HDD, Siyah Gamepad, Headset	Var	VAR
		Pro	200 paund	480 YTL	5 ila 10 iş gününde teslim ediyorlar. Gönderi masrafı 4 YTL	20 GB HDD, Uzaktan kumanda, Gamepad	Yok	VAR
		Arcade	160 paund	384 YTL	5 ila 10 iş gününde teslim ediyorlar. Gönderi masrafı 4 YTL	256 MB Memory Card, Gamepad	Yok	VAR
360	ABD	Elite	450 dolar	554 YTL	ABD'DEN ÜLKE DIŞINA Xbox 360 GÖNDERİLMİYOR	120 GB HDD, Siyah Gamepad	Var	VAR
		Pro	350 dolar	430 YTL	ABD'DEN ÜLKE DIŞINA Xbox 360 GÖNDERİLMİYOR	20 GB HDD, kablolu headset, Gamepad	Yok	VAR
		Arcade	280 dolar	345 YTL	ABD'DEN ÜLKE DIŞINA Xbox 360 GÖNDERİLMİYOR	256 MB Memory Card, Gamepad	Yok	VAR
360	Japonya	Elite	500 dolar	615 YTL	3 ila 5 günde teslim (posta) 162 YTL, 1 ila 4 günde teslim (kurye) 205 YTL	120 GB HDD, Siyah Gamepad, Headset	Var	VAR
		Pro	400 dolar	492 YTL	3 ila 5 günde teslim (posta) 162 YTL, 1 ila 4 günde teslim (kurye) 205 YTL	20 GB HDD, Uzaktan kumanda, Gamepad	Yok	VAR
		Arcade	330 dolar	406 YTL	3 ila 5 günde teslim (posta) 162 YTL, 1 ila 4 günde teslim (kurye) 205 YTL	256 MB Memory Card, Gamepad	Yok	VAR

* Japonya fiyatları Play-Asia.com, ABD fiyatları Gamestop.com, Avrupa fiyatları Sendit.com'dandır.
* Fiyatlar alınırken MGS 4, GT5 gibi oyunlara özel çıkartılan paketler gözardı edilmiştir. Ama bu paketler genellikle oyunları da içerdiğinden 100 dolar pahalıdır. * Bu listenin hazırlandığı tarihte dolar kuru 1,23, avro kuru 1,91, paund kuru 2,40 YTL'dir.

OYUNU NEREDEN VE KAÇA ALMALI?



"Orijinal oyunlar hala çok pahalı" diye düşünüyorsanız, 2 yıldan beri Megavizyon gibi bir yere girmediniz demektir. Orijinal oyun piyasası eski hantallığında değil artık. Distribütör olarak Aral İthalat, Nintendo, Sony, Tiglon ve Alsan harıl harıl kampanya ve özel fiyat peşinde birbirleriyle rekabet ediyorlar. Üşenmeden üç-dört büyük mağaza gezerseniz, çok değil ama biraz eskimiş klasikleri (*Thief 3, Prince of Persia serisi, Splinter Cell Chaos Theory* veya *Double Agent*) 9 YTL'ye bulabilirsiniz.

Orijinal oyun fiyatları konusunda PC'ciler çok daha şanslı. Eski oyunların fiyatları 9 YTL'den başlıyor, oyunun güncelliğine ve getiren firmaya göre (fiyat konusunda oyunun kalitesi önem taşımıyor) 19 - 29 – 39 ve 49 YTL gibi fiyatlarda dolaşıyor. Yeni çıkmış oyunlarsa genellikle 49 YTL – 69 YTL veya 79 YTL'ye satılıyor. *Crysis* gibi çok kaliteli ve özel oyunları 49 YTL'den almak mümkün.

Tabii bir de şehir efsanesi haline gelen Collector's Edition'lar var. Standart sürümlerinden daha pahalıya ama bir sürü "cici ekstra" ile gelen Collector's Edition'lar ancak belli oyunlar için, maksimum 30-40 adet getiriliyor. Tabii bunları bulmak da mesele, az sayıda ve çok pahalı olduklarından İstanbul için söylersek; İstinye Park, Etiler, Capitol, Bağdat Caddesi gibi zengin muhitlerdeki müzik-kitap marketlerine, mağaza başına 2-3 adet gidiyor. Ayrıca MaviShop'un Cevahir ve Airport'taki mağazalarında da bulmanız veya telefon edip ayırttırmanız mümkün.

Collector's Edition almak isterseniz normal fiyattan 20 ila 100 YTL daha fazla para ödeyeceğinizi bilin ama oyunun yanında gelen ekstralar buna değer. Mesela *Age of Conan*'ın normali 69 YTL'ye satılırken, C.E. versiyonu 159 YTL'ye satılıyor. Ama oyun oldukça büyük bir kutuda, devasa bir Hyboria haritası, Soundtrack CD'si, Making of DVD'si, 5 adet arkadaş çağırma kartı, 98 sayfalık Art kitabı, %3 daha fazla XP kazandıran Ring of Acheron oyun içi item'ıyla birlikte geliyor. Sizi bilmem ama beni cezbedebilir bu paket.



Şimdi gelin, bir oyunu en ucuza nereden alırsınız ona bakalım… Türkiye'de oyunları en ucuz olarak firmaların web sitelerinden banka havalesi yaparak alabiliyorsunuz, bu yüzden fiyatları bu kritere göre belirledik. Fiyatları belirlerken baz aldığımız dört oyun şunlardı: 1 tane güncel PC oyunu (*Age of Conan*), 1 tane güncel olmayan PC oyunu (*World of Warcraft Battlechest*), 1 tane en pahalı ve yeni konsol oyunu (*GTA 4* Playstation 3 versiyonu) ve 1 adet az buçuk güncelliğini kaybetmiş konsol oyunu (*Super Mario Galaxy* Wii).

SONUÇLAR

+ PC için yurtdışından orijinal oyun getirtmek, artık mantıklı değil. Gönderi ücretiyle birlikte, Türkiye'deki fiyatlarla daima kafa kafaya geliyor, hatta bazen daha bile pahalıya. Yerli malı yurdun malı, herkes onu kullanmalı.

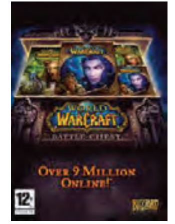
+ Konsol oyunlarında ise hala müthiş fiyat farklılıkları olabiliyor, özellikle de PlayStation 3 oyunlarında. Sony'nin bu işe bir el atması gerekiyor. *GTA 4*'ü Türkiye'de en ucuza 144 YTL'ye bulabilirken, Hong Kong'daki play-asia.com'dan getirtmek sadece 86 liraya mal oluyor. Ancak yineliyoruz, aldığınız oyunun başına yolda bir şey gelirse, değiştirme şansınız yok. Türkiye'den alırsanız, fişiyle birlikte götürüp aynen değiştirebilir veya paranızı geri alabilirsiniz.

+ Neden daha ucuz olan ABD amazon.com'u tercih etmedik? Çünkü ABD ülkemize oyun göndermiyor da ondan.









	Age of Conan	GTA 4 - PS3	Super Mario Galaxy - Wii	World of Warcraft Battlechest
Dr.com.tr	Stokta Yoktu	161.99 YTL	110.67 YTL	67.49 YTL
MaviShop.com	65.55 YTL	170.05 YTL	113.05 YTL	65.55 YTL
HepsiBurada.com	Stokta Yoktu	156.75 YTL	Stokta Yoktu	Stokta Yoktu
ParmakBas.com	58.19 YTL	144.53 YTL	Satılmıyor	Stokta Yoktu
Weblebi.com	Stokta Yoktu	157,52 YTL *	104,72 YTL *	66 YTL *
sendit.com	63,33 YTL **	Stokta Yoktu	94,54 YTL **	Stokta Yoktu
play-asia.com	74,13 YTL ***	86,62 YTL ***	80,38 YTL ***	61,23 YTL ***

Tüm fiyatlar BANKA HAVALESİ iledir. Kırmızı ile yazılı olanlar yurtdışındaki sitelerdir. * Weblebi.com bu fiyatı sadece Cardfinans sahiplerine vermektedir. ** Sendit.com'un gönderi ücreti olan 1.50 Paund bu fiyata dahildir. *** play-asia.com'un en ucuz gönderisi olan Air Post Bubble'ın ücreti olan 4.40 dolar bu fiyata dahildir.

AKSESUAR

PS3



HDMI 1.3 Kablosu
59 YTL
(www.mavishop.com)
PS3'ünüzü HDTV'ye bağlayacaksanız, ilk almanız gereken şey bu.



DualShock 3
74 YTL
(www.play-asia.com)
Titreşen oyunlar en sonunda geri döndü! Haziran ayından itibaren Türkiye'de de satılmaya başlayacak.



PS3 Eye Camera
57 YTL
(www.play-asia.com)
Hem yüksek çözünürlüklü, hem oyunlarda kullanılıyor, hem de PS Network üzerinden video-chat'e yarıyor. Neredeyse olmazsa olmaz.



SixAxis Şarj Kaidesi
39 YTL
(www.mavishop.com)
Oyun oynarken zırt diye şarjı biten Sixaxis'e uyuz oluyorsanız, oyun oynamadığınızda şarj eden kaideyi tavsiye ederiz.

PSP



8 GB Memory Stick Duo
219 YTL
(www.mavishop.com)
Tatile çıkarken filmlerinizi ve tüm müziklerinizi tek bir Duo'ya yükleyin gitsin.



PSP Slim&Lite 1800 mAh Pil
35 YTL
(www.parmakbas.com)
Tatile çıkarken mutlaka alın, çünkü pil ömrünü ikiye katlıyor.



Gamexpert Essentials Pack GS-712
39 YTL
(www.mavishop.com)
PSP'sini korumak isteyenlere. Setin kılıfı ve data aktarırken şarj olmasını da sağlayan USB kablosu kayda değer.

YENİ BİR BİLGİSAYAR ALIRKEN NELERE DİKKAT ETMELİ?

Bir bilgisayar alırken karar vermeniz gereken ilk şey elbette ki nasıl bir bilgisayar alacağınız. Her kullanıcının ihtiyaçları farklıdır. Ancak bizim genel tavsiyelerimiz için Organize Sanayi bölümündeki Pazar Yeri sayfasına bakabilirsiniz. Her ay güncellenen bu sayfada önerdiğimiz ürünleri güncel fiyatlarıyla bulabilirsiniz.

1- MARKA MI ALMALI, TOPLAMA MI?

Öncelikle kafanızdaki özellikler ve fiyata uygun bir markalı PC almayı hedefleyin. Eğer bulamazsanız (ki genelde öyle olur) toplama bilgisayara yönelin. Unutmayın, genelde yabancı markalar daha sağlam ve özel yapıya sahiptir. Kendi tasarımları olan kasalar ve yazılımlarla gelirler. Yerli markalar ise daha iyi konfigürasyonu daha uygun fiyata sunarlar.

2- BİLGİSAYARCI MI, ELEKTRONİK MARKETİ Mİ TERCİH ETMELİ?

Eğer toplama bilgisayar arıyorsanız mutlaka bilgisayarcılara yönelmelisiniz. Eğer markalı bir PC alacaksanız büyük elektronik marketleri daha uygun olacaktır. Ayrıca markaların kendi mağazaları varsa mutlaka bir değerlendirin, bu mağazalar marketlerin aksine indirim yapabiliyorlar.

3- ŞİMDİ Mİ ALALIM, BEKLEYELİM Mİ?

Hangi donanımı ne zaman alacağımıza karar vermek zordur. Ancak doğru kararlar ucuza, iyi ürün almanızı sağlar. Aydan aya, hatta haftadan haftaya değişse de şu an için donanımların alınabilirlik durumu şöyle.

İşlemci: Alın

45nm Intel işlemciler piyasada yaygınlaştı ve fiyatları makul seviyede. AMD'nin Phenom'ları da performans ve fiyat olarak toparlandı. Athlon X2'lerinde bundan çok daha ucuzlaması mümkün gözükmüyor. Bu yüzden işlemci almak için iyi bir zaman.

Ekran Kartı: Bekleyin

Yeni GeForce 9600 ve 9800'ler hala piyasada yeni. Fiyatları düşme eğiliminde. Ayrıca dedikodular ATI'ın yakın zamanda yeni GPU'sunu piyasaya süreceği ve NVIDIA'nın hemen onu takip edeceği yönünde. Yeni ürünler ve fiyat düşüşleri gelirken acele etmeye gerke yok.

Anakart: Alın/Bekleyin

Eğer AMD işlemci alacaksanız hiç durmayın, yeni 780 serisi çipsetler çok iyi ve hesaplı. Intel'de ise yeni çipset henüz bu ay çıktı. Bir ay beklerseniz eski çipsetleri (pek bir eksiklikleri yok) daha ucuza bulabilirsiniz.

Bellek: Alın

Şu aralar bellek fiyatları yine düştü. Kaliteli 2GB 800MHz kitler 50$ seviyesinde geziniyor. Hazır ucuzken almakta fayda var.



UNREAL TOURNAMENT 3 ON DELL XPS BY CROTALE

DOĞUBANK HALA YAŞIYOR MU YA?

İlginç ama evet, yaşıyor. İnternet sitelerinin, elektronik marketlerin her köşe başını tuttuğu günümüzde, bizim gençliğimizin en büyük ütopyalarından olan, Sirkeci'deki Doğubank hala yerli yerinde duruyor. Tabii eski ihtişamından eser yok. Bir zamanlar iğne atsanız yere düşmeyen dar koridorlarda şimdi rahatça dolaşabiliyorsunuz.

Doğubank'ın ucuz olmasının en büyük sebebi, çoğunlukla kaçak olarak gelen, Özel Tüketim Vergisi ödenmemiş konsolların satılması. İlk bakışta "bu ürünler çalıntı değil ki" izlenimi verse de, Doğubank'tan bir NTSC PS3 veya Wii aldığınızda ÖTV'sinin devlete ödenmediğini bilerek alın.

Ürün fiyatları konusunda da Doğubank eski rekabet gücüne sahip değil. Peşin alımlarda konsolları hala piyasadan daha ucuza alabiliyorsunuz (40GB'lık NTSC PlayStation 3'ü 675'e bulmayı başardım bu dosya konusu için dolaşırken) ama taksit imkânlarından ve özellikle garanti kapsamından mahrum kalacağınızı unutmayın.

Tabii Xbox 360 Elite alacaksanız, zaten garanti veya taksit imkanınız da olmadığından Doğubank'tan faydalanabilirsiniz. Pazarlıksız bizim bulduğumuz en iyi fiyat, Endem Bilgisayar'daki 600 dolarlık Elite idi ama konuştuğumuzda bu modelin de 3 Kırmızı Işık probleminden %100 kurtulmadığını açık sözlülükle söylediler.

Doğubank'tan ne alınır peki? Wii ve DS alınmaz, PS3'ü pazarlıkla ve cebinizde peşin paranız varsa, 650'ye kadar indirebiliyorsanız alınır. Microsoft Xbox 360'ı resmi olarak getirene kadar Doğubank'tan 750 YTL'ye almayı düşünebilirsiniz, tabii biz olsak www.sendit.com'dan 660 YTL'ye almayı yeğlerdik.

Wii



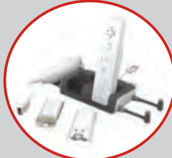
İkinci bir WiiMote + Nunchuck Seti
127 YTL + 65 YTL
(www.mavishop.com)
Gerekli ama maalesef çok pahalı bir ihtiyaç. İki kişi Wii keyfi için bu kadar para vermek zorunda olmak inanılır gibi değil.



Wii Fit
219 YTL
(www.mavishop.com)
40'a yakın egzersiz, yoga eğitimi ve oyun içeren Wii Fit, o "oyun göbeğini" eritmek için çok iyi bir yöntem.



Wii Sports Aksesuar Seti
49 YTL
(www.mavishop.com)
Kendinize değil ama Wii Sports ile evde eğlenen büyüklerinize güzel bir hediye olabilir.



Wii Remote Charging Station
89 YTL
(www.mavishop.com)
Yanında gelen özel pilleri sayesinde, bir daha WiiMote'a pil bulma derdi yaşamayacaksınız.

DS



WiFi Max
49 YTL
(www.play-asia.com)
PC'nizin USB girişine takınca, evinizde nurtopu gibi WiFi bağlantınız oluyor, DS'inizle online oyunlara bağlanabiliyorsunuz.



5'li Joytech Stylus Kalem
19 YTL
(www.mavishop.com)
DS'in kalemleri ilk fırsatta "arazi" olmayı çok seviyor. Yedekleri neyse ki sudan ucuz.



Card File 12
12 YTL
(www.play-asia.com)
DS oyunlarının koca kutularına gıcık kapıyorsanız, alın bir tane bunlardan, rahatlayın. Üstündeki ceplere 12 tane DS oyunu sığıyor.

HD TELEVİZYONU NASIL ALMALI? ALIRKEN NELERE DİKKAT ETMELİ?

HDTV alırken izlenebilecek iki yöntem var, birincisi uzun uzun araştırıp, tam ihtiyacınıza göre, belki biraz da kesenizi zorlayan bir şey alır ve uzun süre gururla kullanırsınız ya da hiç kendinizi üzmez, azcık eli yüzü düzgün ama çok hesaplı bir şeyi gözü kapalı alırsınız. Sonuçta piyasada 32" (81 ekran) ve HD Ready özelliğine sahip bir LCD TV'yi, KDV dahil 1.200YTL'ye dahi bulabiliyorsunuz. Her ihtiyacınızı karşılayacak en iyi modeller ise 6.000 ila 8.000 YTL arasında değişiyor. Bu kadar fiyat farkı varken idare eder bir televizyon alıp ileride daha iyi bir tanesiyle değiştirmekte hiç mahsur yok. Bugün 6.000 YTL'ye satılan bir televizyonun seneye 4.000YTL'nin üzerinde bir fiyata satılması pek olası değil. Paranızı çöpe atmış olmuyorsunuz yani.

Denemeden almayın

Tavsiye eden biz bile olsak bir HD televizyonu denemeden almayın, hele iki farklı model arasında kaldıysanız. Büyük elektronik marketler ve düzgün çalışan tüketici elektroniği mağazalarında bu şansı bulabilirsiniz. Ama denemek derken yan yana dizilmiş 20 televizyona uzaktan bakmayı kastetmiyorum. Satıcıyı çağırıp televizyonun kumandasını isteyin, menülerine girip ayarlarını düzeltin önce. Çünkü pek çok mağazada kasıtlı olarak daha çok satılmasını istedikleri modellere daha iyi ayar çekiyorlar. Karşılaştıracağınız modellerin hepsini %100 kontrast, %80 parlaklık ve doğal renk sıcaklığına getirip öyle bakın. Ayrıca ekranda adam gibi karşılaştırma yapılabilecek bir görüntü olduğundan emin olun.

PlayStation 3 ile düzgün çalışıyor mu?

Maalesef her HDTV, PS3 ile sorunsuz çalışmıyor. Wii ve Xbox360 için böyle bir sorun olduğunu duymadık hiç. Ama PS3 ile kullanacaksanız satın almadan önce deneyin. Alcağınız televiyona karar verdiğiniz noktada bu denemeyi yapmak önemli. Eğer mağaza buna izin vermiyorsa önce PS3'ü alın, yanınızda götürüp denemek istediğinizi söyleyin. Bu ikna edici olabilir. Özellikle 1080p çözünürlük alabildiğinizden emin olun. Ayrıca televizyon üzerindeki HDMI yuvalarının 1.3 versiyonu olup olmadığını kontrol edin.

Plasma hala ölmedi

Evet, biz de LCD'leri tavsiye ediyoruz ama bu Plasma'nın öldüğü anlamına gelmez. Aynı LCD gibi bu teknoloji de hala gelişiyor ve piyasada harika Plasma TV'ler var. Ama Plasma alacaksanız gözünüz Panasonic'den başka marka görmesin.

Panel üreticileri ilk tercihiniz olsun

LCD TV alırken mutlaka önceliği Panel üreten firmalara verin. Kendi panellerini ürettiklerinden daima en kaliteli panelleri kullanırlar ve her teknolojiyi ilk onların modellerinde görürsünüz. Kendi panelini üreten firmalar içinde öncelik vermeniz gerekenler LG/Philips ve Samsung/Sony (firmaları ikili yazdık çünkü aynı panel fabrikasına ortaklar, aynı paneli kullanıyorlar).

Oyun Modu var mı?

HDTV'nin ayarlarında Oyun Modu (Game Mode) bulunması önemli. Çünkü hem ayarları daha rahat yapmanızı sağlar, hem de oyunlarda daha iyi görüntü alırsınız. Bugüne kadar kullandığımız tüm televizyonlarda ne zaman oyun modunu açtıysak çok daha iyi görüntü aldık.

Kaç ekran almalıyız?

Göz konforu ve izleme keyfi açısından gereğinden büyük bir TV almak büyük bir hatadır. Bunu şöyle düşünün sinemada o sizi ezip içine çeken devasa ekranda film izlemek çok keyiflidir. Ama hergün günde 4-5 saatinizi sinemada geçirdiğinizi düşünün, nasıl da yorucu olur. Evde sinema keyfi hoş tabii ama televizyon ile sinema farklı şeyler.

Burada önemli olan tamamen koltuk ile TV arasındaki mesafe. Ancak bütün dünyanın üzerinde anlaştığı sihirli bir formül yok, insandan insana değişiyor doğru değer. Mesela ben TV ile koltuk arasındaki mesafenin, TV boyutunun en az iki katı olması gerektiğini düşünüyorum. Yani 40" (102 ekran) bir TV için 2.5m, 46" (120 ekran) bir TV için 3m mesafeyi uygun buluyorum. Ama 1.5 kat mesafenin yeterli olduğunu söyleyenler de var.

Nereden Almalıyım?

Eğer taksitle alacaksanız elektronik mağaza ve marketlerini, peşin alacaksanız ise spot mağazaları seçmek daha mantıklı. Unutmayın spot mağazalar pazarlık yapılan yerlerdir. Ancak televizyonu almadan önce mutlaka garanti belgesini görmek isteyin ve belgenin Türkçe olduğundan emin olun. Sony için Sony Eurasia, Samsung için Anadolu Elektronik hazırlamış olmalı belgeyi.

Elektronik mağazaları için ise kampanyaları takip etmek gerekiyor elbette. Eğer iyi bir kampanya yakalamamışsanız, büyük itimalle pahalıya almışsınız demektir. Ayrıca online sitelerde fiyatlar bir nebze daha ucuz. Mağazadan seçip online satın almak akıllıca bir yöntem. HDTV'ler konusunda bizim bulduğumuz en ilgi çekici mağaza İstanbul Bilişim (*www.istanbulbilisim.com.tr*). Online satış olarak fiyatları çok iyi, eğer Mecidiyeköy'deki mağazalarına giderseniz daha da iyi fiyatlar alabilirsiniz.

HDTV Alırken Bu Özelliklere Mutlaka Dikkat Edin

Özellik	Minimum Değer	İdeal Değer
Kontrast	8.000:1	25.000:1
Parlaklık	500cd/m2	500cd/m2
Tepki Süresi	8ms	4ms
HD	HD Ready	Full HD
Çözünürlük	1366x768	1920x1080
HDMI yuvası	2 adet	4 adet
Boyut	26 inç ila 40 inç	40 inç ila 52 inç

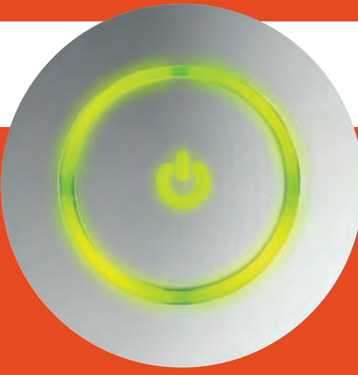


BİT PAZARINA NUR YAĞIYOR

Eğer konsolunuzu ucuza almak istiyorsanız, mutlaka uğramanız gereken bir site www.gittigidiyor.com. Her türlü ürünün açık artırmayla satıldığı, son derecek kolay kullanılan bu siteye kayıt olduktan sonra arama bölümüne almak istediğiniz konsolun adını yazın ve açık arttırmaya başlayın.

GG'nin en iyi yanlarından birisi, kullanılmış ürünlere taksit imkanı vermesi. Diğeri ise "kullanıcı notları" ve Sıfır Risk sistemi sayesinde alışveriş ve ödeme güvenliğini sağlaması. Sıfır Risk sisteminde, siz konsolun açık arttırmasına kazanınca, kredi kartı bilgilerinizi giriyorsunuz. Para satıcıya değil, GittiGidiyor.com'a gidiyor. Satıcı size konsolu gönderiyor, evinizde deniyorsunuz. Eğer ürün beklediğiniz özelliklere sahipse, onay veriyorsunuz ve para satıcıya geçiyor. Yok, eğer beğenmezseniz, ürünü geri yolluyorsunuz ve onay vermiyorsunuz, paranız kredi kartınıza geri yükleniyor.

Peki gittigidiyor.com'da neyi kaça bulabilirsiniz? İşin güzel yanı da o ya; ister sıfır, ister de az kullanılmış olarak hemen her istediğinizi bulabilirsiniz.
Referans fiyatlar:
+ 530 ila 700 YTL arasına 40GB'lık PlayStation 3,
+ 350 ila 600 YTL arasına Nintendo Wii,
+ 675 ila 800 YTL arasına Xbox 360 Elite,
+ 200 ila 300 YTL arasına Nintendo DS,
+ 150 ila 350 YTL arasına da Sony PSP alabilirsiniz.



XBOX 360 İÇİN BEKLEYİN!

En geniş oyun portföyü Xbox 360'ta olduğu için, sıkı oyuncuların avuçları kaşınıyor, biliyoruz. Ama şu tavsiyemize uyun ve bir 360 almak için konsolu Microsoft Türkiye'ye resmi olarak getirene kadar bekleyin. Çünkü 360'larda çok yaygın olarak karşılaşılan (satılan konsolların yüzde 16'sı gibi bir oranda) "ölümün üç kırmızı ışığı" problemi, sisteminizin bir daha çalışmayacak şekilde bozulduğunu gösteriyor.

Konsolun test aşamasında aceleye getirildiği ve yeterince soğutulamamasından kaynaklandığı biliniyor bu problemin. Üstelik buna bir de "E74 Problem" denilen ve 360'ın TV'ye gönderdiği görüntüleri bozan yeni bir arıza da eklendi. Bu hatanın kaynağı henüz bilinmese de, 360'a 1080p görüntü desteği getiren bir güncellemeden sonra bu sorunların artması, konsolun bu görüntü moduna ulaşmak için yine aşırı ısındığı için sorun çıkarttığının düşünülmesine sebep oluyor.

Size beklemenizi öneriyoruz çünkü bu iki problemle karşılaştığınızda konsolunuzu ancak Endem Bilgisayar gibi dışarıdan destek veren firmalara götürebilirsiniz ve hiç açılmamak üzere bozulduğundaysa değiştirtemezsiniz. Konsol resmi olarak ülkemize geldiğinde, Microsoft her arızada 360'ınızı tamir edecek veya değiştirecektir. Üstelik gelişen teknolojiyle, dışı değişmese de, 360'ların iç yapısı değişiyor ve daha randımanlı soğutuluyor. Eylül 2007'de kod adı Falcon olan yeni çipset (65nm CPU, 90nm GPU) kullanılmaya başlandı 360'larda. Bu çipset'in kullanıldığı Elite modelleri, düzgün soğutma sayesinde üç kırmızı ışık sorunundan daha az etkileniyor. Üstelik yeni Elite modelleri 1080p görüntüye destek veriyor. Böylece FullHD BluRay seyredebilecek, henüz olmayan 360 oyunlarını da 1900x1200 çözünürlükte oynayabileceğiz.

Eğer "ben illa şimdi 360 Elite alacağım" diyorsanız, almakta olduğunuz şeyin Elite olup olmadığını mutlaka kontrol edin. Sistemin Ekim 2007 ve sonrasında üretilmiş olduğundan emin olmak için kutusundan çıkartıp arkasındaki üretim kodlarına bakın (üretim modeli 734 ve yukarısı olmalı).

Daha da iyisi, birkaç ay daha bekleyin. Ağustos 2008'den itibaren üretilecek olan 360'larda Jasper kod adlı yeni çipsette GPU da 65nm'ye geçiyor. Bu daha az elektrik tüketimi, daha sessiz ve daha az ısınan bir 360 demek. Kasa içindeki soğutmanın da daha verimli olacağını varsayarsak, böylece çeşitli Kırmızı Işık dertleri tarihe karışacak (diye ümit ediyoruz ama hala garantisi yok).

2009 sonbaharındaysa 45nm'lik CPU'lara geçiş yapacak 360. Bu çipsetin kod adı ise Valhalla (valla!). Lakin hiçbirinizin 2009'a kadar 360 için sabredeceğini sanmıyorum çünkü zaten o sıralarda bir sonraki neslin sinyallerini almaya başlayacağız. O yüzden size tavsiyemiz, 360 almak için ya Microsoft'un resmi olarak getirmesini bekleyin ya da Eylül 2008'i.

ELEKTRONİK MARKETLERİ

HAKKINDA BİLMENİZ GEREKEN 5 İPUCU

Artık eski moda bilgisayarcılara, elektronikçilere kimse yüz vermiyor. Çoğumuz büyük elektronik marketlerinden alışveriş etmeyi seviyoruz. Bol seçenek, güler yüzlü çalışanlar, taksit imkânları, harika kampanyalar cezbedici. Ama bu marketlerden alışveriş ederken mutlaka bilmeniz gereken şeyler var. Aksi takdirde zarar etmeniz işten değil.



1 – Kampanyaları Takip Edin

Büyük elektronik marketleri daima bilgisayarcılardan pahalıdır. Özellikle de işlemci, ekran kartı gibi parçalar alırken. Tıpkı süpermarketlerin, semt pazarlarından pahalı olması gibi. Bu yüzden müşteri çekmek için çarpıcı kampanyalar yaparlar. Bu kampanyalarda zaman zaman son kullanıcı fiyatları, toptan fiyatların bile altına iner. Çünkü markalar reklam yapmış olmak için mallarını zararına satmaya razı olur. O yüzden bir şey alacağınız zaman önce hangi elektronik markette hangi kampanya var, bir bakın mutlaka. Özellikle de dizüstü bilgisayar alırken.

2 – Fiyatları İnternetten Karşılaştırın

Alacağınız bir ürünün hangi markette daha ucuz olduğunu görmek için mağaza mağaza dolaşmanıza gerek yok. Bu mağazaların internet sitelerinde daima fiyatları bulunur. Eğer alacağınız ürüne zaten karar vermişseniz mağazalara gitmeden önce sitelerinden fiyatlarına bakın.

3 – Mağaza Elemanlarına İnanmayın

Elektronik marketlerden alışveriş yapmanın en güzel yanı ürünlerle ilgili her türlü sorunuzu cevaplayacak bir dolu elemanları olması. Bu elemanlar sabırla sorularınızı cevaplar ve doğru ürünü almanıza yardımcı olurlar. Eğer böyle düşünüyorsanız çok yanılıyorsunuz. Çünkü bu elemanların çoğu aslında belli markalar için çalışan veya o markalardan prim alan elemanlardır. Bu yüzden kendi markalarının ürününü almanız için her yolu denerler, hatta yalan bile söylerler. Bugüne dek rakip markanın malının stokta olmadığından tutun, var olmayan ürün özelliklerine kadar ne yalanlar duyduk inanamazsınız. Eğer bir mağaza görevlisi size pek çok markada farklı alternatifler sunuyorsa sorun yok. Ama ısrarla belli markalara yönlendiriyorsa, dediği hiçbir şeye inanmayın. Özellikle bir marka için "Tavsiye etmem, işe yaramaz" derlerse koşa koşa uzaklaşın. Siz hiç durduk yere malını yeren satıcı gördünüz mü?

4 – Marketler Bitmiş Ürün Sever

Büyük marketler parça satmayı sevmez. İşlemci, ekran kartı gibi parçalarda hem kar marjları düşüktür hem de bunları satması daha dertlidir. Bu yüzden markalı PC, cep telefonu, modem, televizyon gibi kutusundan çıkardığınız an kullanabileceğiniz, yani "bitmiş" ürünleri ön plana çıkarır, bu tip ürünlere daha iyi fiyat verirler.

5 – Her Market Her Markayı Sevmez

Üreticiler ürünlerini marketlere yerleştirmek için büyük masraflara girerler. Katalogda yer almaktan, yeterli raf alanına sahip olmaya kadar her adımda hava parası öderler. Haliyle her üreticinin pazarlama bütçesi her markete yetmez. Bunun yerine belli marketler seçip bunlara yatırım yaparlar. Bu marketlere daha iyi fiyat verirler, kampanyalar düzenlerler ve daha çok sürüm olduğu için de marketler bu markaların ürünlerini daha ucuza satar. Bu yüzden bir markete girdiğinizde belli bir markanın boy boy reklamlarını, raflar dolusu ürününü görüyorsanız bilin ki o marketten bu markayı almak daima daha avantajlıdır.

AİLE İKNA FAALİYETLERİ – v0.7

PlayStation 3 için:

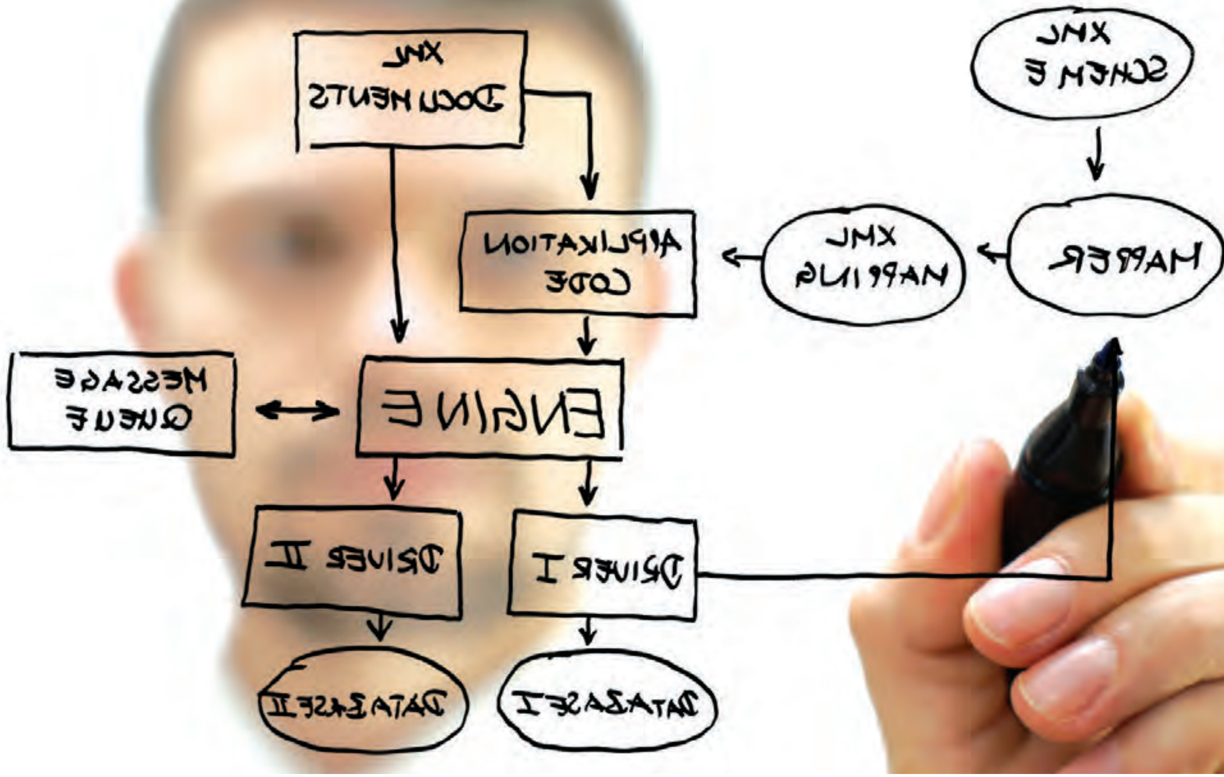
+ ...Hem bu sadece bir oyun makinesi değil ki, dünyanın en gelişmiş multimedya merkezi. İçine tüm resimlerimizi yükleyip üç boyutlu olarak izleriz, birçok formattaki filmlerimizi (DivX, DVD, BluRay) seyredebiliriz, internete bile girebiliriz babacığım.
+ DVD'lerin zamanı yavaş yavaş geçiyor, ondan çok daha net görüntü kalitesi olan BluRay filmlerin oynatıcıları 900 YTL'den başlarken, PS3'ün içinde BluRay oynatabilme özelliği bedavaya geliyor.
+ FullHD TV'ler 1.000 YTL'ye düştüğünde televizyon yayınları hala düşük çözünürlüklü olacak. Ultra net görüntünün nimetlerinden PS3 sayesinde faydalanalım baba!
+ *Gözlerimin içine bak ve beni sevmediğini söyle. . .*

Wii için:

+ Bak göreceksin anne, WiiSports'u anneannem bile sevecek, ekran karşısında ailecek oynarız. Ailecek eğleniriz.
+ Hem bak, PS3 de isteyebilirdim, onun fiyatı bundan çok daha pahalı. Ama ben ailemin bütçesini düşünüyorum, yaa.
+ Güzel görüntü, tam performans almak için HDTV'ye gerek yok, bizim külüstür TV'ye takarız, cillop gibi çalışır.
+ Anneee! WiiFit alalım da, her sabah TV8'de Pilates seyretmekten kurtul. Ayağının altında kendi özel çalıştırıcın olsun, sana sürekli kilo/kalori durumunu söylesin, en uygun aerobik eğitimini göstersin. Anne? Anneciğim?



Giray Özil - gozil@ea.com



OYUN PROGRAMLAMA ÜZERİNE

Geçtiğimiz iki ay genel olarak oyun yapımcılığına değindikten sonra sıra en çok merak edilen, hakkında bolca hurafe ve bilinmeyen olan konuya, oyun programlamaya geldi. Önce Matrix'teki kaşığı saygıyla anmayı, ardından oyun programlamaya başlangıç aşamasında karışan zihinlere yardım eli uzatmayı planlıyorum.

OYUN PROGRAMLAMA YOKTUR

Tıpkı "muhasebe programı programlama" diye bir şey olmadığı gibi "oyun programlama"dan da bahsedilemez. Yaşattığım hayal kırıklığı için özür dilerim ancak programlama dediğimiz şey, sonunda ortaya çıkan ürüne göre değişmez. Sonuçta her şey 0 ve 1'den ibarettir. Her program temelde sadece belli bir veriyi işleyerek bir çıktı verir ve bu bağlamda bir oyun programı yazmanın eczane otomasyon programı yazmaktan farkı yoktur.

Elbette oyunların kendine özgü incelikleri var ve tabii ki "oyun programlama yoktur" cümlesi bilinçli bir abartı taşıyor. Fakat burada önemli olan nokta, yola oyun programlama öğrenmek için çıkmamak gerektiği. Bir oyun programı grafik, ses, fizik, animasyon, network, yapay zeka gibi alt bileşenlerin toplamıdır. Fakat bunların hiçbiri tek başına oyunlara özgü değildir. Hiçbir oyun programcısı da bunların hepsiyle ilgilenmez. Dolayısıyla oyun programlama öğrenmeye başlarken temel programlama bilgisinin öneminin farkında olmak ve oyun yapmak için aceleci davranmamak gerekiyor. Programlamanın ve bilgisayar biliminin ana öğelerine hakim olduktan sonraysa yukarıda bahsettiğim sistemlerden herhangi birine odaklanmak size uzun vadede çok daha fazla fayda sağlayacaktır.

OYUNLAR VE PROGRAMLAMA DİLLERİ

Profesyonel oyunların hemen hepsi C++ ile yapıldığı için oyun programlama alanında en geçerli dil budur. Genel kanının aksine C++ öğrenmek zamanda yolculuk yapmaktan, hatta bana göre karnıyarık yapmayı öğrenmekten bile daha kolaydır. Benim tavsiyem XYZ dilini öğrenmeden C++'a kalkışmamanızı söyleyenlere kulak asmamanız ve hemen şimdi Amazon.com'dan *C++ Primer Plus* isimli kitabı sipariş etmeniz. Bu arada belirtmekte fayda var; özellikle C'nin daha kolay olduğu ve C++'tan önce öğrenilmesi gerektiği (Yaşar Nuri Öztürk edasıyla) tamamen bir hurafeden ibarettir. Hatta nene-yöneliminden yoksun olan C'yi öğrenmek C++'a geçtiğinizde eski alışkanlıklarınızın size zor anlar yaşatmasına sebep olabilir. Yine de daha kolay bir başlangıç yapmak istiyorsanız veya bu işle sadece amatör olarak ilgilenecekseniz

ARANIYOR

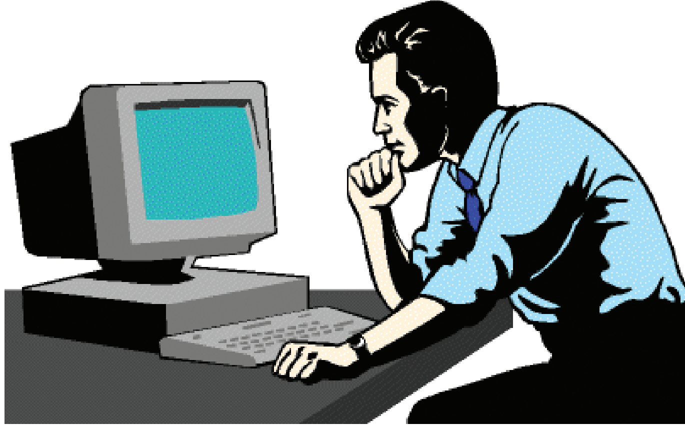
OPM (Ses Programcısı)
- Oyun yapma ve oynama tutkusu olan,
- Bilgisayar mühendisliği/bilgisayar programcılığı ya da ilgili bölümlerden iyi derece ile mezun,
- İyi derecede C/C++ bilen,
- Konsol ya da PC oyunları yapımcılığında deneyimli, tercihen bir oyun yapımında görev almış,
- Audio signal processing - mixing, sample rates, data compression, filters, reverbs, 3D positional audio konusunda deneyimli,
- Multi kanal audio (5.1 vb.), 3D positional audio konusunda bilgi sahibi,
- Yazılı ve sözlü iletişimi güçlü programcılar aranmakta. http://tinyurl.com/4ts4mh

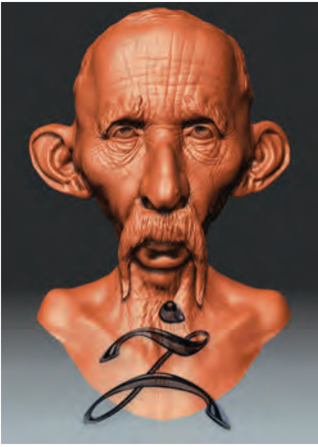
Amiqus Games (Kıdemli/Baş Animasyon Tasarımcısı)
- Oyun endüstrisinde deneyim sahibi,
- Modelleme ve animasyon (2D ve 3D) konusunda deneyimli,
- Oyun içi animasyon yapabilen,
- Photoshop ve Maya/Max'i iyi kullanabilen,
- Takım çalışmasına yatkın, yazılı ve sözlü iletişimi güçlü olan animasyon tasarımcısı aranıyor.
http://tinyurl.com/4mb46p

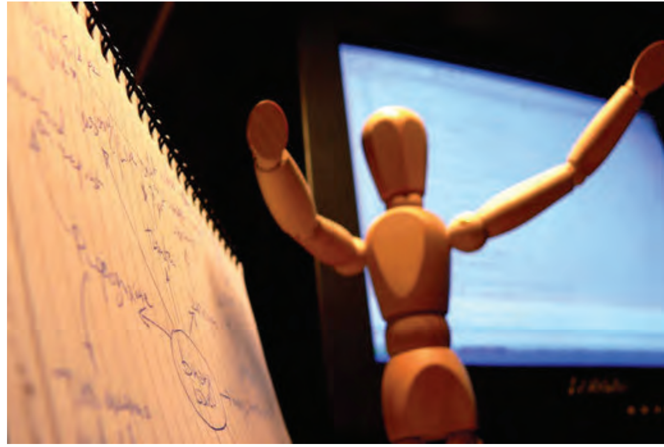
Insomniac Games (Tasarımcı)
- Oyunlar için level'ların ve o level'daki yaratıklar ve objelerin dizaynını yapabilecek,
- Takım çalışmasına yatkın,
- İyi derece ile mezun,
- Maya, Adobe Illustrator ve Microsoft Office Suite kullanabilen,
- Tercihen 3D level editör deneyimi olan,
- Yazılı ve sözlü iletişimi güçlü tasarımcılar aranıyor. http://tinyurl.com/47lvds

ZeniMax Online Studios (Kullanıcı Arayüzü Tasarımcısı)
- Kullanıcı arayüzü tasarımı yapabilen,
- Bireysel yaratıcılığı güçlü olan,
- Human Factors/Engineering Psychology ya da Bilgisayar Mühendisliği bölümünden mezun,
- Tercihen MMO geçmişi olan,
- Yazılı ve sözlü iletişimi güçlü,
- Tercihen Scrum ve Agile metot bilgisi olan tasarımcılar aranıyor. http://tinyurl.com/4gjfg









pek çok farklı seçeneğiniz var. Bunların en önemlisi C# denebilir. Performans olarak çoğunlukla C++'ın gerisinde olsa da bir amatör oyun programcısının bütün ihtiyaçlarını karşılayabilecek, aynı zamanda öğrenmesi çok daha kolay olan bir dildir C#. "Syntax" olarak C'ye çok benzemesi de sonradan bir geçiş yapmayı kolaylaştıracaktır. Ayrıca, C4 ve NeoAxis gibi C# kullanan oldukça başarılı motorlar da olduğunu unutmamak lazım. Son olarak, C# öğrenirseniz Microsoft'un Xbox 360 destekli altyapısı XNA'i de kullanmaya başlayabilirsiniz.

Bunların yanı sıra Python, Visual Basic, DarkBasic gibi pek çok farklı dilde de oyun yapımı üzerine kaynaklar bulmanız mümkün. Öğrenmesi gerçekten kolay olan bu dillerden Python'u tavsiye ediyorum, geçen sayıda tanıttığım Panda3D motoruyla birlikte oyun yapımına ideal bir başlangıç olabilir.

Bütün programlama dilleri temelde çok benzer prensiplerle çalışırlar. Dolayısıyla programlama dilini öğrenmekten çok programlamanın temel ilkelerini, bir anlamda "programlama dilini değil programlamayı" öğrenmek daha doğru bir yaklaşım sayılabilir.

NEDEN C++?

Oyun yapımında neden C++ kullanıldığı sorusunun cevabı, C++ öğrenirken delirmeye yaklaşıldığında sorulan "neden C++, neden?" sorusunun cevabıyla aslında aynı: Performans. Programlama dilleri, programcıya ne kadar kontrol verdiğine ve ne kadar işi otomatik yaptığına göre seviyelere ayrılabilir. Python gibi yüksek seviye (High level) diller hafızayı kendileri temizler, bir elmadan domates yapmaya çalışırsanız ses çıkarmaz, halleder ama bunun bedeli olarak daha yavaş çalışır. C gibi düşük seviye (Low level) dillerse her şeyi programcının yapmasını gerektirdiği için zordur fakat buna bağlı olarak da çok daha hızlı çalışırlar. Hepimizin bildiği gibi oyunlar yüksek işlem gücü gerektiren programlar olduğundan performansı nesne tabanlı programlama ve kalıtım gibi oyun yapımında önemli unsurlarla birleştiren C++, programlama dilleri savaşından zaferle ayrılmayı başarmıştır.

ÖDÜLLÜ YARIŞMA

Bu ay bir ev ödevi vermeye karar verdim. Hem de ödevi en iyi yapana kırmızı kurdelenin yanı sıra dilediği orijinal EA oyununu (konsol ya da PC) hediye edeceğim. Konu oldukça basit, daha önce hiç oyun programlamamışsanız bile bir ayda öğrendiğiniz kadarıyla yapılabilecek seviyede. Bu işle bir süredir ilgilenenlerinse birkaç saatte bitirebileceği bir proje. Amacım işin içine biraz rekabet katarak oyun yapımına başlamayı teşvik etmek (ya da şirketimin oyunlarını pazarlamak, kimbilir!).

Ödevimizin konusu *Pong*. Yapılmış ilk bilgisayar oyunlarından olan *Pong*, ekranın iki kenarındaki iki oyuncunun ortadaki topu diğer oyuncunun kalesine atmaya çalışmasından ibaret. Bu sayfadaki resme bakarsanız eminim hatırlayacaksınız.



Kurallar ve İpuçları

- Her türlü oyun motorunu ve programlama dilini kullanabilirsiniz. Ama sonuçta ne kadarının sizin eseriniz olduğu gayet açık olacağından jüri (bu ben oluyorum) seçim yaparken bunu göz önünde bulunduracaktır.

- İnternette bulduğunuz kod, texture ya da sesleri kaynak belirttiğiniz sürece kullanabilirsiniz.

- Oyun iki kişilik, yapay zekaya karşı ya da 9 milyon oyuncuyu destekleyen bir MMO olabilir.

- Oyuna her türlü yaratıcı eklenti yapılabilir. Dilerseniz normalde iki boyutlu olan oyunu first person shooter'a çevirebilir ya da içine RYO öğeleri katabilirsiniz.

- En temel şekliyle düşünüldüğündeyse oyununuz ekranın sağında ve solundaki iki yuvarlaktan ve bu yuvarlaklara ve ekranın kenarlarına tepki veren, ortadaki bir başka objeden oluşuyor. Anahtar terim "collision

SIKÇA SORULAN SORULAR

Konsol oyunları nasıl programlanıyor?
Konsol oyunları da PC oyunlarıyla aynı araçları kullanarak programlanır. Dolayısıyla her konsol oyunu aslında PC'de de çalışabilir. Her konsolun bir SDK'i (yazılım geliştirme kiti) vardır ve bu altyapı sayesinde programınız konsolun çalıştırılabileceği bir formata sokulur. Elbette her konsolun kendine has özellikleri ve sınırları vardır, oyun motorunuzun bunları göz önünde bulundurması gerekir.

Bir model ya da animasyon oyuna nasıl aktarılır?
Bir modelleme programında gördüğümüz model, "vertex" denen noktaların birleştirilmesinden oluşur. Her vertex'in pozisyon, renk gibi özellikleri vardır. Genellikle oyun motoruyla birlikte gelen veya sizin yazabileceğiniz bir plug-in, bu vertex'lerin listesini bir dosyaya kaydeder ve motorunuz da o dosyayı okuduğunda modelleme programındaki görüntünün aynısını üretebilir. Basit anlamda animasyon da bu noktaların belli bir zaman içerisindeki hareketlerinden ibarettir ve benzer şekilde veri haline getirilebilir.

Hangi 3D modelleme programını öğrenmeliyim?
Modelleme programları birbirlerine çok benzerler. Endüstride en çok kullanılanı Maya olmasına rağmen 3D Max veya XSI da yaklaşık olarak aynı kalitede programlardır. Bu yüzden bunların hiçbiri yanlış seçim sayılmaz. Adı çok duyulmayan ZBrush ise bu programlardan farklı bir anlayışa sahiptir ve özellikle hızlı model üretimi için idealdir.

OYUNGEZER ARŞİVİNİZ EKSİK KALMASIN



KASIM 2007
HALF LIFE 2: ORANGE BOX
> **İNCELEME:** World in Conflict, Medieval 2 Total War Kingdoms > **DOSYA:** Starcraft2, Oyunlardan para kazanma yolları > **TAM ÇÖZÜM:** Bioshock ve Neverwinter Nights 2 Mask of the Betrayer > **DONANIM:** PC upgrade ve alışveriş rehberi



ARALIK 2007
CRYSIS
> **İNCELEME:** Call of Duty 4, Hellgate London, Gears of War, The Witcher, Super Mario Galaxy > **DOSYA:** OGZ Dövüş Kulübü Başlıyor, En İyi 25 Bedava Oyun > **TAM ÇÖZÜM:** Hellgate London > **DONANIM:** Aksiyon oyunları performans testi



OCAK 2008
GTA 4
> **İNCELEME:** Unreal Tournament 3, Kane & Lynch, Mass Effect, Rock Band > **DOSYA:** 2008 Oyun Patlaması > **TAM ÇÖZÜM:** The Witcher, Silent Hill Origins > **DONANIM:** Overclock rehberi, Büyük İşlemci Testi, PSP Hacking > **DVD'DE:** Guild Wars Trilogy



ŞUBAT 2008
TOMB RAIDER: UNDERWORLD
> **İNCELEME:** PGR 4, Wii Fit, Zack & Wiki, Syphon Filter > **DOSYA:** Fallout 3, 2007'nin En İyileri, Diziler > **TAM ÇÖZÜM:** Darkness Within > **DONANIM:** Ekran Kartları Meydan Muharebesi > **HEDİYE:** Dev World of Warcraft posteri



MART 2008
RED ALERT 3
> **İNCELEME:** Devil May Cry 4, Burnout Paradise, Sins of a Solar Empire > **DOSYA:** Crack Savaşları, En İyi 25 Mod
> **TAM ÇÖZÜM:** Call of Duty 4 Multi Ustalık Rehberi > **DONANIM:** En İyi Bellek Hangisi?
> **DVD'DE:** Lord of the Rings Online



NİSAN 2008
ASSASSIN'S CREED
> **İNCELEME:** Lost, Condemned 2, Gran Turismo 5, C&C3: Kane's Wrath > **DOSYA:** Oyunlardan Sıkıldık mı?, The Sims 3 > **TAM ÇÖZÜM:** World of Warcraft'ta Zengin Olma Taktikleri > **DONANIM:** Yenilenmiş Ekran Kartı Testi



MAYIS 2008
GRAND THEFT AUTO 4
> **İNCELEME:** Rainbow Six Vegas 2, Final Fantasy 7 Crisis Core, Army of Two > **DOSYA:** Ailelere oyunu anlatmak, En iyi 10 bedava MMO, Aliens Colonial Marines > **TAM ÇÖZÜM:** Assassin's Creed süikast rehberi > **DONANIM:** Ya ekran kartları ölecek, ya işlemciler > **DVD'DE:** Trackmania Nations Forever

HANGİ SAYILARI İSTİYORDUNUZ?

ADINIZ / SOYADINIZ:

ADRESİNİZ:

İLÇE / ŞEHİR:

SABİT TELEFONUNUZ:

CEP TELEFONUNUZ:

E-POSTANIZ:

DOĞUM TARİHİNİZ:

İSTEDİĞİNİZ SAYILAR:

ÖDEME BİLGİLERİ: Garanti Bankası Bağlarbaşı Şubesi, 422 – 6297829 numaralı SETİ YAPIM VE YAYINCILIK adına olan hesaba, istediğiniz her sayı için 5 YTL yatırın. Hangi sayıları istediğinizi, adınız ve soyadınızla birlikte oyungezer@oyungezer.com.tr adresine e-postayla bildirin. Ödemenizin onaylanmasından 2 iş günü sonra, dergileriniz ödemeli olarak Aras Kargo'ya verilecektir. Unutmadan, 4 sayı ve üzeri siparişlerinizde, kargo ücretini biz ödüyoruz.
* Dilerseniz bu formu doldurup (0216) 3258267 numaralı faksa veya aşağıdaki adrese de gönderebilirsiniz.

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK HİZMETLERİ SAN. VE TİC. LTD. ŞTİ.
Altunizade Tophanelioğlu Cad. Özyurt Sitesi A Blok D: 5 Altunizade / İstanbul
Tel: (0216) 3258062 **Faks:** (0216) 3258267 **E-posta:** oyungezer@oyungezer.com.tr

EKRAN DIŞI



TATİL

Okullar kapandı, tatiller başladı veya okullar kapandı, sınavlar başladı. Her iki şekilde de yaz kapıyı çaldı ve sıcaklar bastırdı. Kesinlikle bir yerlere gitmek gerek, hatta kaçmak. Ama bu o kadar da kolay değil, hele iş güç yakanızı bırakmıyorsa. Eğer yaşınız halen koca bir yaz tatili yapmaya tutuyorsa, tadını çıkarın; bol bol oyun oynayın, emin olun bu günleri arayacaksınız. Tatil çağını geçmiş olanlarsa, belki konserlerle rutinlerini kırabilirler. Zira bu yaz İstanbul çok popüler. Massive Attack, Lenny Kravitz, Björk gelmek üzere. Red Hot Chili Peppers da gelebilirmiş (umarım bu sefer lafta kalmaz). Tabii biletler ucuz değil hem de hiç değil; seçmek zorunda kalacağız galiba. Neyse, ne yaparsanız yapın ama iyi bir tatil yapın ve kafaları boşaltın…

GÜVEN ÇATAK

EKRANDIŞINDAKİLER



PENTAGRAM

a.k.a MEZARKABUL

ZEVKTEN BEŞ KÖŞE OLDUK - HAZIRLAYAN: EREN OKKA

Yirmi yıl öncesinin Türkiye'sinde bir metal grubu kurmak, deveye Grand Canyon'u atlatmak kadar zor olsa gerek. Henüz benim dünyaya merhaba dahi demediğim yıllarda temelleri atılan Pentagram, ağ bağlamış zihinlere ve tüm zorluklara rağmen ayakta durmayı başarabildi. Aynı grupta çalıyor olmanın ötesinde dostlukla da birbirine bağlanan beş kişinin mücadelesi, başka insanlara da cesaret verdi. Kimileri için gençlik kahramanları, kimileri içinse beş köşeli mutluluk kaynağı olan Pentagram, yer yer Anadolu ezgileri içeren müzikleriyle Türkiye'de ilklere imza atarken yurtdışında da başarıya ulaştı. Biz de geçtiğimiz yıl düzenledikleri yirminci yıl etkinliklerinin ardından yeniden yükselişe geçen Pentagram'a Oyungezer okurları adına merak ettiklerimizi sorduk; grup üyelerinden Cenk Ünnü, Hakan Utangaç ve Murat İlkan gülücüklerle cevapladı.

Eren: Pentagram da neyin nesi? Nereden nereye gelmiştir, ne tür müzik yapar, ülkemizdeki diğer müzik gruplarından farkı nedir? Aslında benim yazasım var ama o zaman adı röportaj olmuyormuş. :)

Murat: Kısaca Pentagram 1980'lerin sonunda müzik yapmayı çok seven Cenk Ünnü ve Hakan Utangaç tarafından kurulmuş, daha sonra yine müzik yapmayı çok seven Tarkan Gözübüyük, İhsan, Ümit Yılbar, Murat Net, Ogün Sanlısoy, Demir Demirkan, Onur Pamukçu, Murat İlkan, Metin Türkcan gibi müzisyenleri bünyesinde bulundurmuş bir müzik grubudur. Diğer müzik gruplarından en büyük farkı bu kadar kalabalık bir kadroya sahip olmasıdır diyebiliriz. :)

Hakan: Öyle bir şey sordunuz ki müzik grubu diyebilirim sadece. :)

Eren: Grubu kurduğunuz günden bu yana Türkiye'deki dinleyici profilinde sizce nasıl bir değişiklik oldu? Siz bu değişiklikten memnun musunuz?

Hakan: İyi yapılan her işin bir alıcısı olduğunu söylemek isterim. Değişmeyen bir tek profil var. Yani konser izleyicisinin yaş profili hep aynı ve sayılarında gözle görülür bir artış söz konusu. Geride bıraktığımız 20 yılın sonucunda gözlemlerime göre Türkiye'de konsere giden bir kitle var ve bu kitlenin yaş aralığı değişmiyor. En önlerde olanlar büyüdükçe arkalara doğru gerileyip, biraz daha büyüdüklerinde salonları terkediyorlar.

Cenk: İlk konserimizi Bağcılar'da küçük bir düğün salonunda vermiştik. O konserde bulunan seyirciler bugün bizimle yaşıt, belli bir meslek ve aile sahibi orta yaş grubundan insanlar. Ancak son verdiğimiz konserlerdeki izleyici profiline baktığımızda çoğunluğu 16-20 yaş arası gençlerin oluşturduğunu görüyoruz. Bu çok enteresan bir durum. Tabii ki seyircimiz her zaman mükemmel...

Eren: Böyle gruba öyle seyirci yakışır. :) *Bir* adlı parçanızı metal müzik hakkında önyargılar taşıyan bir tanıdığıma dinlettiğimde şok yaşamıştı. Bu metal gruplarının ortak kaderi mi? Önyargılarla uğraşmaktan vazgeçip atomlarla mı ilgilenmeliyiz? Ya da her şey bir yana, sizce

Pentagram şu anda hakettiği yerde mi?
Cenk: Genelde dünyada da metal müziğe karşı bir önyargı hep olmuştur. Heavy metal sıradan insanların kolay algılayamayacağı, şekilci insanların dış görünüşünden dolayı sempatiyle bakmadığı ve pek çok gereksiz suçlamalara maruz kalmış bir müzik tarzı. Biz de yıllardır önyargılarla mücadele ettik. Hâlâ da ediyoruz. Ancak kendimizi doğru bir şekilde ifade edip anlattığımızı ve aradan geçen yıllardan sonra belli bir noktaya geldiğimizi düşünüyorum.
Hakan: Bence hak ettiği yerde. :)
Murat: Ne gibi bir şok yaşamıştı arkadaşın?

Eren: Bir metal grubunun parçasında "Bu dünyada gördüklerinin hepsi bir, hepsi Hak'tan" gibi bir ifade ile karşılaştıklarında yaşadıkları türden bir şok. Peki Pentagram üyeleri müzik haricinde nelerle uğraşıyor? Örneğin video oyunlarıyla aranız nasıl?

Murat: Benim ikinci mesleğim gibi bir şey oyun oynamak. Çok oyun oynarım; özellikle de strateji, FPS, FRP ve futbol oyunları. Neredeyse her tarzda sevdiğim ve oynadığım 2–4 oyun vardır. Ayrıca iyi bir **Oyungezer** okuyucusuyum.
Hakan: Ne yalan söyleyeyim, hastasıyım. *GTA, NFS, W11, Age of Empires, Call of Duty, Commandos*... Grupla beraber *W11* tabii ki. Özellikle oyun için vakit ayırırım, görüntü dünyasıyla yakından ilgilenirim.
Cenk: Erencim; sana daha önce de söylediğim gibi video oyunlarıyla en az ilgili Pentagram elemanı benim. Ama 10 yaşındaki oğlum Arda bu işlerde çok usta.

Eren: Türkiye'deki oyun sektörünü tanımlarken sık sık emekleme aşamasındaki bir bebeği örnek gösteriyoruz. Sektörün gelişimine katkıda bulunacak ciddi bir proje olsa ve bu projenin müzikleri konusunda size bir teklif getirseler sıcak bakar mısınız?
Murat: Kesinlikle çok sıcak bakardık. Yapılan iyi projelerin çoğunda çok sağlam müzikal çalışmalar var. Zamanında *Diablo*'nun müzikleri çok başarılıydı ama daha yakın zamanlara gelince *Oblivion* gibi gerçekten sektörün grafiksel ve müzikal anlamda ne kadar büyüdüğünü gösteren mükemmel örnekler var.
Hakan: Şu anda kabul, hemen. :) Fakat iyi bir senaryo eksiğimiz var. Umutluyum.



Eren: Genel olarak müzik piyasasının durumunu nasıl buluyorsunuz? Ben internette Pentagram'ın MP3'lerini gördüğümde sevinsem mi üzülsem mi şaşırıyorum.
Cenk: İnternetin albüm satışlarına olumsuz etkisi tartışılmaz ama bunun yanında çok geniş kitlelere ulaşmasına yardımcı olduğu da kesin. Sanatçılar ve gruplar daha çok konserlerden maddi kazanç elde etme amacında...
Murat: Dünya geneline baktığımızda müzik, film ve oyun ürünlerinin korsan üretim ve internet yoluyla bedava indirilmesi çok ciddi bir sorun olmuş durumda. Ancak şu var ki bu zihniyetle yakında kimse inderecek ve kopyalayacak bir şey bulamayacak.
Hakan: Ben paylaşım konusuna katılıyorum, sonuçta müzik herkes için.





Eren: Pentagram mı Mezarkabul mü? Kişisel olarak hangi ismi daha çok seviyorsunuz?
Cenk: Tabii ki Pentagram... Zaten mecbur kalmasak yurtdışında isim değişikliğine gitmezdik. Ancak telif haklarından doğan bu sorun şimdilerde gideriliyor gibi.
Murat: İki isim de bizim kişisel isimlerimizden çok daha büyük geliyor bana, birini seçmek hiç aklıma gelmedi.
Hakan: Mezarkabul stratejik bir karardı. İsim değişikliği yapmak zorunda kalmıştık, böyle bir zorunluluk olmasaydı değişiklik yapmazdık.

Eren: Yirminci yıl konserinin ardından Pentagram adeta yeniden canlandı. Geçenlerde piyasaya çıkan DVD'niz de tek kelimeyle müthiş. Biraz da merak edenler için gelecekteki planlarınızdan bahseder misiniz?
Cenk: Önümüzdeki yaz döneminde bizi bir seri konser bekliyor. 27 Temmuz'daki *Metallica* konseri de bunlardan biri. Sonrasında yeni bir albüm neden olmasın?
Hakan: *Metallica* konseri görüşüldü ve konuşuldu ama son ana kadar her şey olabilir.

Eren: Hesaplarımda bir yanlışlık yok ise yaş ortalaması yaklaşık 40 olan bir grupsunuz. Bundan bir on yıl sonra nerede, ne yapıyor olmak istiyorsunuz? Çocuklarımız da sizi sahnede canlı canlı izleyip kafa sallayabilecekler mi?
Murat: Biz aramızda bir sözleşme yapmadık ama yapmaya da gerek yok, yaşadığımız sürece müzik yaparız bence. (Eğer çok merak eden varsa ben 36'yım, Metin 37, Tarkan 37, Cenk 41 ve Hakan 43 yaşında. :)
Hakan: 10 yıl sonrası için çocuk yapmayı düşünmenize şaşırmakla beraber, gülümsüyorum. :)
Cenk: 10 yıl sonra da bugünkü gibi müzikle içiçe olacağımı kesin olarak söyleyebilirim. Tabii ki sağlık sorunları olmazsa...

Eren: Aman Allah korusun… Daha ilk röportajımda böyle bir klasiği kullandığım için kendimden utanıyorum ama son olarak neler söylemek istersiniz?
Hakan: Utanılacak bir şey yok bu dünyada.
Murat: Yaptığınız işe saygı duyuyorum, yolunuz açık olsun.
Cenk: Oyungezer dergisine yayın hayatında başarılar. Ödün vermeden satışınızda çoğalmalar dilerim.

Peacemaker Kurogane

19. yüzyıl Japonya'sında, Edo döneminin sonlarındayız. Değişim hareketlerinin yavaş yavaş kendini göstermeye başladığı bu dönemde ağabeyiyle birlikte yaşayan 15 yaşındaki Ichimura Tetsunosuke, dönemin bir nevi özel polis gücü olan Shinsengumi'ye katılmak istemektedir. Tetsu'nun asıl amacı iki sene önce gözleri önünde kaybettiği ailesinin intikamını almak olsa da, ağabeyinin onun için planları farklıdır. O, Tetsu'yu düzgün bir birey olarak yetiştirebilmek çabasındadır. Yaşını göstermeyen yüzü, kısa boyu ve kılıç konusunda geri oluşu Tetsu'nun Shinsengumi'ye yaptığı başvurunun geri çevrilmesine neden olur. İlk raundu, kardeşini korumaya çalışan Tatsu kazanmıştır.



Amacına ulaşmak için mutlaka güçlü olması gerektiğini ve bunun da yolunun Shinsengumi'den geçtiğini düşünen Tetsu vazgeçmeyecektir. Ne yapıp eder, sonunda hiçbir şeyden memnun olmayan "şeytan" ikinci kumandan Hijikata'nın komisi olarak kendini kabul ettirmeyi başarır. Henüz bir samuray değildir, ne bir kılıcı vardır ne de etrafında olup bitenlerden haberi, ancak şimdiden Shinsengumi içinde fevri ve boşboğaz karakteriyle tanınmaya başlamıştır. Çocuk ruhlu Tetsu, ne kadar çalışırsa çalışsın amacına ulaşması için göze alması gereken yolda yürümek istiyorsa insanlığından vazgeçmesi gerektiği gerçeği ile vicdanı arasında sıkışıp kalacaktır.

Özellikle eski dönemde geçen samuray animelerini sevenlerin ilgisini çekebilecek bir seri olan Peacemaker, konuyu ilk dinlediğinizde kılıç dövüşleriyle dolu, ciddi bir yapım gibi gelse de aslında içinde oldukça komik olaylar da barındırıyor. Daha çok karakter bazlı giden hikâyede gelişen bu olaylar, genelde zaten hınzırlığa hazır birilerinin peşinden sürüklenen Tetsu ile başlayıp, küçük kardeşi için endişelenen Tatsu'nun karın ağrılarıyla son buluyor.





Aslında Shinsengumi ismini ünlü samuray serisi *Rurouni Kenshin*'i izleyenler hatırlayacaktır; Bakumatsu döneminde sık çatıştıkları karşı grubun da adı da buydu çünkü. Shinsengumi gerçekten de o dönemlerde var olmuş ve anlatıldığı gibi oldukça üstün [ama elbette doğaüstü değil :)] kılıç yeteneklerine sahip, hala da tarihi açıdan önemi büyük bir grup. Hakkında televizyon dizileri (J-drama), mangalar ve belki de bir elin parmaklarını geçmeyen sadece bahsinin ya da karakterlerinin geçtiği animeler yapıldı, ancak direkt olarak Shinsengumi içinde geçen başka bir anime serisi yok.

Peacemaker'a dönecek olursak, izleyeceğiniz isimlerin tamamına yakını tarihte yaşamış karakterlerden esinlenilerek yaratılmış. Tabii kaçınılmaz olarak bazı ufak değişiklikler ve eklemeler de yapılmış ancak adları, görevleri ve birkaç kişinin genel bilinen karakter özellikleriyle birlikte bütün Shinsengumi ekibini görmek mümkün. Örneğin yine *Kenshin* severlerin hatırlayacağı unutulmaz karakterlerden Saito Hajime Peacemaker'ın da önemli karakterlerinden biri. Fakat sakın burada "Gatotsu" kullanan, acımasız, eski Mibu kurtu Saito'yu beklemeyin, çok büyük hayal kırıklığı olabilir (ki bende olmuştu). Göreceğiniz karakter sanki özenle akıldaki bu imajı silmek üzere yaratılmış gibi: Ekibin enlerinden biri olmasına rağmen sürekli yataktan yeni kalkmış gibi uykulu dolaşan, ruhları görebilen, olmadık yerlerden aniden çıkarak insanları korkutma huyuna sahip bir karakter Saito Hajime.



Peacemaker'ın sürekli kılıç tokuşturanların gövde gösterisinden ibaret olmadığını daha önce belirtmiştim ancak şimdi işin daha da heyecanlı kısmı var: Ninja savaşları. Gruplar arasında haber taşıyan Shinobi'lerin çatılar üstünde birbirlerinin ayağını kaydırma çabaları da ayrıca görülmeye değer sahneler.

Ancak bana öyle geliyor ki bazı öğeler hikâyeye hiç katılmasaymış daha iyi olacakmış. Mesela animede, mangasında hiç işlenmeyen ufak bir hikâye var (evet, lanetli "filler" bölümleri) ve zaten 24 bölümden ibaret olan seride bu bölümlere neden ihtiyaç duyulduğunu anlamak zor. Ayrıca doğaüstü güçler katılmadan da Peacemaker kendini izlettirirdi. En azından uzun tutulmamış olması sevindirici.

Son olarak, samuray ya da ninja animeleri izlemiş ve sevmişseniz, ya da gerek bazı olayların tarihiyle, gerek yukarıda adı geçen karakterlerle zamanında ilgilenmişseniz Peacemaker Kurogane'ye de bir göz atmayı ihmal etmeyin.
-İPEK CEVAHİR



Dreamworks'den 3D Ghost in the Shell

Amerikan film şirketi DreamWorks, Masamune Shirow'un *Ghost in the Shell* isimli ünlü siber-polis mangasının haklarını 3D live-action film yapmak üzere lisansladıklarını duyurdu. Daha önce anime olarak 4 filme ve 26'şar bölümlük iki seriye uyarlanan başarılı yapımın ikinci filmi olan *Innocence*'ı Kuzey Amerika'da yayınlayan DreamWorks, ülkemizde de gösterilen live-action *Transformers*'ın da yapımcısı.

Variety.com'daki habere bakılırsa Universal Studios ve Sony de serinin film hakları için pazarlığa oturanlar arasındaymış. DreamWorks'de karar kılınmasının ana nedenlerinden biri olarak, şirketin ortak kurucularından Steven Spielberg'ün proje için çok hevesli olması ve özel ilgisi gösteriliyor. Ünlü yönetmen/yapımcı Spielberg, *Ghost in the Shell*'in en sevdiği hikâyelerden biri olduğunu söylüyor.

Projeyi DreamWorks'e getiren ve üzerinde çalışacak olan ekip Avi Arad (*Spider-Man*, *X-Men, Hulk, Blade, Fantastic Four* ve *Iron Man* filmlerinin yapımcısı), Arad'ın oğlu Ari ve Seaside Entertainment'dan Steven Paul'den oluşuyor. Senaryodan ise Jamie Moss (*Street Kings, Last Man Home*) sorumlu.

Yeni Dragon Ball ve One Piece Özel Bölümleri

Japonya'nın haftalık manga dergileri arasında en bilinenlerden biri olan *Shounen Jump*, bu seneki "Jump Super Anime Tour"un sonbaharda, derginin 40. yıl kutlamaları kapsamında, Japonya'daki 10 şehri ziyaret edeceğini ve popüler *Dragon Ball* ile *One Piece* serilerinin yeni özel bölümlerini yayınlayacağını duyurdu. Tur, derginin 40. yılı adına yapılan sekizinci etkinlik olacak. Dergide ayrıca bir anime uyarlaması henüz olmayan *Letter Bee*'nin tur için ilk defa animasyon haline getirileceğinin ve en az bir serinin daha özel bölümünün yapılacağının sinyalleri verildi.



Umineko & Higurashi

Bir yandan duyurusu yapılan üçüncü sezona ait haberler, diğer yanda seriyle bağlantılı *Umineko no Naku Koro ni* oyunlarının anime uyarlamasının ilk haberleri. Bunlara bir de daha ilki yayına girmeden ikincisinin yapılacağı açıklanan live-action'ı ekleyin… Belli ki *Higurashi no Naku Koro ni* adını bu sene daha çok duymaya devam edeceğiz.

Psikolojik-gerilim türündeki Higurashi serisinin daha önce duyurulan üçüncü sezonuna geçici olarak *Higurashi no Naku Koro ni Rei* adı verildi. Yapımın bir OVA (Original Animated Video) serisi olarak planlandığı da belirtildi. *Higurashi no Naku Koro ni Rei* aynı zamanda orijinal romanlara dayalı iki hikâye bölümünü konu alarak 2006 yılında çıkan serinin oyunlarından birinin adı. Fakat animenin üçüncü sezonunun konusunun *Rei* oyunlarındaki konu ile aynı olmayabileceği söyleniyor.

Bir başka haber ise yaratıcı ekip 7th Expansion'ın bu hikâyeleri içeren *When The Cry* oyun serilerindeki üçüncü başlığı *Umineko no Naku Koro ni*'den. İlk oyunu *Legend of the Golden Witch* Ağustos 2007'de çıktığında Japonya'da yarım saat içinde tükenen *Umineko*'nun henüz üçüncü oyunu piyasaya çıkmaya hazırlanırken, anime serisi söylentileri çoktan ortalarda dolaşmaya başlamıştı bile. Bu söylentileri doğrulayan duyuru, sonunda serinin resmi sitesinde yapıldı (www.oyashirosama.com/web/umineko). Sitede, animeyle ilgili ayrıntılı bilginin yaz aylarında açıklanacağı yazıyor. Hikâye iki günlüğüne Rokkenjima adlı ıssız bir adaya miras paylaşımı için gelen zengin bir aileyi ve etraflarında gerçekleşmeye başlayan adayla ilgili gizemli olayları



anlatıyor. Geçmişte yaşanan, bir daha bahsi açılmaması gereken olaylar, garip davranışlar sergilemeye başlayan aile üyeleri ve haklarında çok az şey bilinen "cadılar" da başka sorunlar olarak karşımıza çıkacak. Hikâyedeki kimi karakterlerin Higurashi serileri ile bağlantılı olduğunu da not düşelim.

Son olarak, serinin ilk 4 bölümünü, yani oyunların ilk soru bölümü olan *Onikakushi-hen*'i *(Spirited Away by the Demon Chapter)* işleyen ve 10 Mayıs'ta Japonya'daki sinemalarda gösterime girecek olan beklenen live-action filminin daha ilki gelmeden ikincisi üzerinde çalışılmaya başlandığı ve seneye sinemalara geleceği de duyuruldu.

Yoğun ilgi devam ederse seriyi sonuna kadar live-action'a çevirme ihtimalleri bile doğabilir. Belki bundan 5-10 sene sonra Hollywood *Higurashi* ile bir Uzakdoğu yapımını daha keşfeder. Tabi bu ne kadar iyi olur, orası tartışılır :)



İLİM İRFAN MUHABBET YUVASI KAMPÜSLERİMİZ

Üniversite sınavı gerilimi bu ay bitiyor. Bu sınava ilk kez girecek olanlarınız belki henüz farkında değil ama o birkaç saat içinde yüzlerce sorunun beş şıkkı arasından seçim yapmakla kalmıyorsunuz. Yaşayacağınız şehri, önünüzdeki yüzyıl boyunca hayatınıza girip çıkacak insanları, yeni ilgi alanlarınızı, yaşam tarzınızı etkileyecek sürpriz maceralarınızı ve muhtemelen hayatınızın aşkını seçeceksiniz bu sınavla. Tabii ki tüm bu yaşam parçalarının koordinatlarını önceden bilmek, bildirmek imkânsız ama mesela kampüsünüzü seçtiğiniz an, bazı seçenekleri tamamen elemiş, bazı şeyleri de garantilemiş oluyorsunuz. Bu yüzden, kararınızı verirken biraz olsun katkısı olur düşüncesiyle size kendi kampüslerimizi anlatmak istedik. Oyungezer yazarlarının dirsekleri işte bu mekânlarda çürüdü, çürümeye devam ediyor. Bu hocalar bize hep takıyor.

BİLKENT ÜNİVERSİTESİ

Tur için kampüsümü gezmeye gelen lise öğrencilerine çaktırmadan yaklaşarak "Kaçın gidin buradan" tarzı sözler fısıldayan bir insan olarak kampüsümü tanıtmak bana biraz garip geliyor aslında. İlkokul ve liseyi de sayarsak toplam 10 yıldır Bilkent kampüslerinde yaşıyorum. Kullanmasını bilirseniz, gerek sosyal gerekse kültürel her ihtiyacınızı karşılayabilecek bir kampüse sahip üniversitem. Bazen bölümün girişinde Fazıl Say'ı görürsünüz piyanosuyla resital veren, bazen bazı muzipler İhsan Doğramacı heykeline tapmaya başlarlar bir anda. Bilkent'in en büyük sorunu sosyal eğlence mekanlarının cazibesidir. Kafanızı çevredeki eğlence merkezlerinden çıkartmayı başarabilirseniz toplam dört spor merkezine, Türkiye'nin en büyük kütüphanesine, birbirinden deneyimli ve yardımsever hocaya sahip olduğunu görürsünüz. Söylendiği gibi Bilkentli olmak bir ayrıcalıktır, yeter ki bu ayrıcalığı mümkün olan en etkili biçimde kullanmayı öğrenin. *-ALİ*

BOĞAZİÇİ ÜNİVERSİTESİ
GÜNEY KAMPÜSÜ

Daimi inşaat sahası Hisar Kampüs ve fabrika kırması Kuzey Kampüs'ün aksine, *Güney Kampüs* Türkiye'nin muhtemelen en güzel kampüsüdür. Tüm İstanbul Boğazı'na hakim "manzara"sı ve sere serpe yatılacak çimleriyle, içinde olmaktan mutluluk duyulacak bir doğası vardır. Her tipten öğrenciyi orada bulmak, Boğaziçi'nin diğerlerine kıyasla özgür ortamında karşılaşmalara ve paylaşımlara girmek mümkündür. Son birkaç yılda öğrenci hareketleri adına da diğer okulların izlemeye başladığı Boğaziçi, özellikle Sosyoloji, Siyaset Bilimi ve Tarih bölümleriyle oldukça farklı bir yerde durur. Şu sıralar şirketlerin yoğun bir taciziyle karşı karşıyayız (adım atacak yer kalmadı sponsor çadırlarından), kampüsü kurtarmak için sizin de desteğinizi bekliyoruz. Bekleriz... *-MEHMET*

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
TAŞKIŞLA KAMPÜSÜ

Elimde "kazandı" belgesiyle İstanbul'a geldiğimde, ilk gördüğüm yerlerden biriydi Taşkışla kampüsü. Orta bahçeye açılan kocaman tahta kapıyı geçtiğim an, şehrin güzelliğini anlata anlata bitiremeyenlere hak vermiştim, herhalde buradan bahsediyorlardı? Öyle olmadığını sonradan anladım ama yine de Taşkışla'nın yeri hep ayrı oldu, onun güzelliğini Darphane-i Amire'nin arka bahçesinde bile bulamadım… Yüksek kuleleri, yankılı koridorları, manzaralı tuvaletleri bir yana, Taşkışla'nın eşsiz bir de ruhu vardır. Bazen korkutur, bazen kalbinizi sıkıştırır ama genellikle şefkatlidir, yaratıcılığınızı besler. Sonradan kendini bozmuş da olsa kantinde, bahçede, stüdyolarda ellerinde kalem kağıt, falçata, boya bir şeyler yazıp çizen insanlar hiç eksik olmaz bu okulda. Üstelik tek sebep buranın bir Mimarlık Fakültesi olması da değildir. Ama uyarmadı demeyin, bahçeyi ne kadar verimli kullanırsanız, dönem sonu notlarınız da o kadar düşük oluyor. Maalesef, yine kendimden biliyorum. *-SERPİL*

YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
BEŞİKTAŞ KAMPÜSÜ

Yıldız Teknik Üniversitesi'nin Makine, Elektronik, Bilgisayar, Mimarlık gibi mühendislik ve bunun yanında Güzel Sanatlar, İktisat gibi bölümlerine de sahiplik yapan bol yokuşlu kampüsüdür. Yıldız Sarayı'nın (bir parçasının) üzerine kurulmuş olması nedeniyle oldukça hoş mimariye sahip bahçelere ve binalara sahip olmasının yanı sıra, maalesef birkaç adet de 80'lerin inşaat patlamasından fırlamış beton binası vardır Yıldız'ın. Yine de yerleşim düzeni, ister istemez sizi çekip alan o "tarihi"

hava, kışın büründüğü o masalsı beyaz çehre, yazın canlanan bitkilerle birlikte aldığı "cennet bahçesi" havası için tercih edilmese bile yine de gelinip görülesidir. Olağan bir günde bir dizi çekimine rastlamak işten bile değildir. Tonoz Pizza'nın bulunduğu meydan ve Mimarlık fakültesinin önü yıl boyunca çeşitli etkinliklere ev sahipliği yapar, Oditoryumda ise her hafta bir başka konferansa denk gelirsiniz. Yalnız o yokuşlar insanı mahveder. Özellikle kütüphaneye inip çıkmak ayrı bir derttir. Şahsen başta alışmak zor olduysa da, ben kampüsümü çok seviyorum efem. *-ERDEM*



İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ AYAZAĞA KAMPÜSÜ

Konum olarak Maslak'taki iş merkezlerinin ve yeni açılan *İstinye Park* alışveriş merkezinin hemen dibinde yer alıyor Ayazağa Kampüsü. Gerçi TDK'ye göre *kampüs* yerine *yerleşke* kelimesini kullanmamız gerekiyormuş ama ne yapalım, ağız alışkanlığı işte. İTÜ'deki fakültelerin çoğunluğunu ve yönetim birimlerini içeren kampüs tam 247 hektarlık (350-400 futbol sahası – bkz. bir birim olarak futbol sahası) bir alan kaplıyor. Ulaşımı kolay, Taksim – 4. Levent metro hattı okulun önüne kadar uzatıldığı için önümüzdeki senelerde daha da kolay olacak. Verilen eğitimi ve sosyal imkanları bir kenara bırakırsak, Sobee (İstanbul: Kıyamet Vakti, Kabus 22) ve Yoğurt Bilgisayar Teknolojileri (Pusu) gibi firmaları barındıran *ARI Teknokent*'in de burada yer aldığını hatırlatmakta fayda var. *–EREN*

İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ BEYAZIT VE VEZNECİLER KAMPÜSLERİ

Bu ülke sınırları içinde kurulan her cümlede geçen "üniversite" kelimesinin yaptığı ilk çağrışım, Beyazıt'taki İstanbul Üniversitesi kampüsünün ana giriş kapısının mütemadiyen çekilmiş resmidir. Aynı kapıyı görmekten bıkanlar için kapının ardındakilerden bahsedelim...

Beyazıt Kampüsü, çok parçalı yapısıyla, sosyal hayatıyla ve şu an aklıma gelmeyen birçok yönüyle antik Yunan şehir devletlerine benzer. Mesela o meşhur kapının ardında sadece (merkezdeki) Hukuk, İktisat ve Siyasal Bilimler fakülteleri yer alırken, diğer fakülteler ve bağlı olduğu bölümler, Beyazıt-Vezneciler dolaylarındaki diğer bölgelere dağılmıştır. Aklınızda canlanması için bu dağınık yapıyı dört ana bölgede kabaca toplayabiliriz: Ana merkez, Fen-Edebiyat, Yabancı Diller ve Fakülteler Mahallesi.

Hal böyleyken derslerin yarısı orada, yarısı burada, yarısı da şurada geçebilir. Ancak bu duruma rağmen bölgeler arası öğrenci dolaşımı kısıtlıdır. Her isteyen, istediği yere (istisnai durumlar olmadıkça) elini kolunu sallaya sallaya giremez. Mesela Hukuk ya da Maliye bölümlerinden bir öğrenci, merkez kampüse girebilirken fen-edebiyat kampüslerine giremez. Bu sebepten sosyal imkanlar açısından İstanbul Üniversitesi Beyazıt & Vezneciler kampüsleri çok başarılı değildir. Bunun bir nedeni de Beyazıt ve çevresinde öğrencilere uygun mekanların olmamasıdır kuşkusuz. Tabii yurtdışına ithalat-ihracat gibi bir hobiniz yoksa (bkz. Lâleli esnafı). Böylesi bir kampüste sıcak dostluklara, unutulmaz arkadaşlıklara nadiren rastlanır (bir efsaneye göre Avcılar kampüsü öyle değilmiş, benden söylemesi). Buna rağmen sayısız kütüphanesi, seçkin akademisyen kadrosu, güncel konulardaki sempozyum günleriyle tam bir bilgi cennetidir. Yoğun, karmaşık, az biraz da asosyal olmasına rağmen, yine de köklü bir akademik mağbettir... *-OLGAY*

DVD'LER DE TARİH OLUYOR

Blu-Ray, hemen, şimdi



Önce VCD vardı (gaz ve toz bulutunu, VHS'yi filan saymıyorum). Sonrasında DVD'nin gelişiyle hem düşük çözünürlüklü film izleme derdinden, hem de film ortasında CD değiştirme eziyetinden kurtulduk. Şimdilerde ise gözdemiz, DVD filmlerden 6 kat daha kaliteli bir görsel şölen sunan HDTV ve Blu-Ray kombinasyonu...

Mayıs ayında Sony ve Tiglon, düzenledikleri bir etkinlikle Blu-Ray filmlerini tanıttı. İlk etapta Sony Pictures filmlerini piyasaya süren Tiglon, Ağustos ayı sonunda bizi Warner Bros, Paramount, Fox, Buena Vista ve Disney filmleriyle buluşturacak. 2008 yılının son çeyreğinde ise tüm firmaların filmlerini Blu-Ray formatında izleyebileceğiz. Oyunseverler içinse güzel bir sürprizleri var. Halihazırda en yaygın Blu-Ray oynatıcı olduğu için PS3 kullanıcılarına yönelik şöyle bir hoşluk yapılmış: Temmuz ayında piyasaya çıkacak olan *Man In Black* ve Kasım ayında piyasaya çıkacak olan *Ghost Busters* filmlerinin içine online olarak oynayabileceğimiz küçük oyunlar eklenmiş. Üstelik ileriki dönemde satışa sunulacak olan *Indiana Jones* ve *Lost* gibi film ve dizilerin pazarlamalarında da oyuncuların unutulmayacağı, kulağımıza fısıldanan sürprizler arasında.

Fiyat aralığının 49-59 YTL olacağı Blu-Ray filmlerin (HDTV ve Blu-Ray oynatıcılarla birlikte) yaygınlaşması ve DVD standardına yaklaşması tabii ki zaman alacak. Fakat bu süreç tahmin ettiğimiz kadar uzun olmayacak çünkü Tiglon'un 2009 sonu için hedefi %70 Blu-Ray kullanımı. Bizimse minibüslerin dikiz aynasında blu-ray diskleri görmek için hesapladığımız tahmini tarih 2015'in son çeyreği. *-DAMLA*

GÖKTUĞ YÜKSEL
goktug@oyungezer.com.tr



N.E.M.

Nothing Else Matters

METALLICA

BİR METALLICA HİKAYESİ

KURULUŞ

Yıl 1981, mekan Los Angeles, 18 yaşınaki Lars Ulrich'in gazeteye ilan vermesi ve yine 18 yaşındaki James Hetfield'in "ben varım hocam" demesiyle bu ikili buluşur ve de metal müzik tarihinin en büyük, en çok bilinen grubunun temelini atarlar. Daha sonra Dave Mustaine ve Metallica'nın ilk basçısı Ron McGovney'nin James ve Lars ikilisine katılmasıyla Metallica'nın temelleri atılmış olur. Lars ve James'in Cliff'i görmeleri ve Cliff'in stiline hasta olmaları sonucunda Ron gruptan çıkartılır ve Cliff gruba dahil edilir. Bu arada kimsenin kafası karışmasın, bu genç delikanlılar Los Angeles'da buluşuyorlar ancak sonra San Francisco'ya taşınıyorlar. Yani Metallica James, Lars, Dave ve Cliff olarak icraatlarına San Francisco'da başlıyorlar.

DAVE'İN GRUPTAN ÇIKARTILMASI

Dave'in uyuşturucu ve alkole olan düşkünlüğü, geceyi gündüzü tutturamaması, grupla beraber uyumsuzluk yaratması gibi nedenlerden ötürü James ve Lars karar verir; Dave gruptan atılacak, yerine başkası alınacaktır. Dave uyurken James ve Lars Dave'in başına gelip kendisini uyandırırlar ve "biletini aldık, hoşçakal" dedikten sonra Dave'in uçak biletini verirler. Aynı günün akşamı Exodus'un gitaristi, kıvrım kıvrım saçlı Kirk Hammett San Francisco'ya uçar ve gruba katılır. Bu nadir insan bu buluşmadan yaklaşık 20 sene sonra ailenizin yazarı Göktuğ'u yani beni sahnede yanına çıkartacak ve hacı yapacaktır. Dave Mustaine'i de severim Kirk'ü de. Ancak açıkçası Kirk'ün hem Dave'den hem de Marty Friedman'dan daha yetenekli, daha karizmatik bir gitarist olduğunu düşünüyorum. We love you KIRK!

METALLICA İSMİNİN ORTAYA ÇIKIŞI

Lars'ın arkadaşlarından bir tanesi yeni çıkartacağı metal dergisi için birkaç isim bulmuştur, bu sırada Lars ve James de kendi grupları için Metal Mania ismini düşünmektedirler. O sırada Lars, arkadaşının bulmuş olduğu "Metallica" ismini çok beğenir ve arkadaşını ikna edip isim takası yapar. O günden sonra grubun ismi Metallica olmuştur. Metal Mania diye de dergi çıkmıştır.

CLIFF BURTON'IN RAHMETLİ OLMASI

Metallica, İsveç'te tur otobüsüyle bir konserden diğerine gitmeden önce Kirk ile Cliff arka koltuğa kimin geçeceğine dair kart çekerler. Arka tarafta ikisi de oturmak istememektedir. Kirk daha iyi kartı çektikten sonra Cliff arka koltuğa geçip uyumaya başlar, uyurken de otobüs kayar ve devrilir, Cliff dışarı fırlar ve otobüsün altında ezilir. James'in söylediklerine göre Cliff otobüs altında ezildiğinde hala yaşamaktadır, vinç otobüsü kaldırırken kaza sonucu otobüsü tekrar Cliff'in üstüne düşürmüştür... Burada da ecelin gelmesi lafının ne olduğunu anlıyoruz. James ayrıca şoförün sarhoş olduğunu da iddia etmiş, ancak bu hiçbir zaman ispatlanmamıştır. Cliff öldükten sonra Metallica dağılma noktasına gelmiş ama James'in ve diğer elemanların kendini toplarlamaları sonucu Metallica yeniden müzik dünyasına dönmüştür. 24 yaşında vefat eden Cliff gibi basçı bir daha dünyaya zor gelir arkadaşlar. Cliff Burton ve Steve Harris bana göre gelmiş geçmiş en iyi iki basçıdır.





JASON NEWSTED'İN METALLICA'YA KATILMASI

Cliff öldükten sonra Metallica yeni bir basçı aramaya başladı. Yaklaşık 40 kişi arasında seçilen kişi ise Jason'dı. Ne yazık ki Jason çoğu zaman Metallica hayranları tarafından dışlandı. Tabii ki Cliff gibi bir efsanenin yerini doldurmak zor ama yıllar geçtikçe Metallica hayranları Jason'a da alıştı. Jason özellikle vokal açısından da Metallica'ya katkıda bulunmuş ve ben dahil çoğu kişinin sevgisini kazanmıştır.

JASON'IN GRUPTAN AYRILMASI

Metallica'nın müziğe yeteri kadar önem vermediğinden yakınan Jason, "sevdiğim müziği yaparken kendime çok zarar verdim, buna bir ara vermem lazım" diyerek 2001 senesinde Metallica'dan ayrılır. Bu haberi MTV'de canlı olarak izleyişimi daha dün gibi hatırlıyorum. Normal yayınlarını kesip Jason'ın haberini vermişlerdi. Jason ayrıldıktan sonra Metallica, prodüktörleri Bob Rock'ın bass gitara geçmesiyle St.Anger albümünü çıkartmış, birkaç tane de konser vermiştir.

JAMES'İN REHABİLİTASYONA GİRMESİ

Alkole olan bağımlılığından ve de sanırım orta yaş krizi denen olaydan ötürü James, basın açıklaması yapıp "ne zaman döneceğini bilmeden" Metallica ile müzik yapmayı durduracağını ve de rehabilitasyona girdiğini söyler. Bu rehab yaklaşık 2-3 sene falan sürer ve James, turp gibi, canavar gibi gruba geri döner. Rehab öncesi Lars ile olan kavgaları, diğer elemanlarla uyumsuzluğu ve benzeri enteresan şeyler Some Kind of Monster isimli belgeselde halka gösterilmiştir. Önümüzdeki ay Metallica DVD'lerini incelerken sizlere bu DVD'den de bahsedeceğim.

ROB TRUJILLO'NUN GRUBA KATILMASI

James rehabilitasyondan döndükten sonra yeni basçı arayışları başlamıştır. Yine onlarca basçı arasından Rob seçilir ve gruba katılır. Katıldığı gün Metalllica, Rob'a katılma hediyesi olarak 1 milyon dolarlık bir çek verir (paranın gözü kör olsun ehuehe). Rob, bence Metallica'ya çok iyi bir dinamizm getirdi. Parçaları çok iyi çalması bir yana, kendine has hareketleri ve alçakgönüllülüğü ile yaşlanmakta olan Metallica'ya bence güzel bir eklenti oldu. Rob ile tanıştığımda sanki bana biraz içine kapanık bir insan gibi geldi, milletle pek konuşmuyordu. Tam aksini ise Lars'da gördüm, sarhoş olup herkesle enseye tokat, göze parmak muhabbeti yapmıştı. Eheuıhue.



ŞİMDİKİ METALLICA

Evet, 27 senelik babalar, günümüzün en çok bilinen metal grubu Metallica, şu anda yepyeni bir dünya turuna hazırlanıyor, elbette ki sizin de bildiğiniz gibi Temmuz ayında da ülkemize geliyorlar. Eğer unutulmaz bir gece geçirmek ve torunlarınıza anlatacak ekstra malzemeye sahip olmak istiyorsanız bu konseri kaçırmayın. Adamlar 45 yaşlarına geldiler, bundan on sene sonra Türkiye'ye bir daha gelecek olsalar 55 olacaklar. O zamanki performanslarının o kadar iyi olacağını tahmin etmiyorum. O yüzden bu konseri kesinlikle kaçırmamanız gerektiğine inanıyorum.



SEKSEN DAKKA

Tanıttığım her grup için her ay bir de 80 dakika diye bir kutucuk yapıyorum arkadaşlar. Her ne kadar artık çoğumuz MP3 dinlesek de, CD'ler hala gündemden düşmüş değil. Özellikle arabada falan hala herkes CD dinlediği için 80 dakika kutucuğuna o ayki grubun en iyi şarkılarını sıralayacağım. Tabii ki zevkler ve renkler tartışılmaz ancak görünen köy de kılavuz istemez. Herhangi bir grubun en iyi şarkılarını görmek ve bilmek için de konserdeki setlistlerine bakabilirsiniz aslında. Her grup için bir adet 80 dakika kutucuğu düşünüyorum ancak Metallica, Iron Maiden gibi eskimeyen şarkılara sahip ve de yaklaşık 30 senedir piyasada olan gruplar için tek CD imkansız. O yüzden Metallica için iki CD'miz var.

Önümüzdeki ay en iyi Metallica albümlerini ve de bütün Metallica DVD'lerini kısaca inceleyeceğiz arkadaşlar. O zamana kadar Rock on broters (and sisters!)!!!

SEKSEN DAKKA CD 1



- Motorbreath
- Jump In The Fire
- No Remorse
- Seek and Destroy
- Fight Fire with Fire
- For Whom The Bell Tolls
- Fade to Black
- Creeping Death
- Battery
- Master of Puppets
- Sanitarium
- Damage Inc
- Blackened

SEKSEN DAKKA CD 2



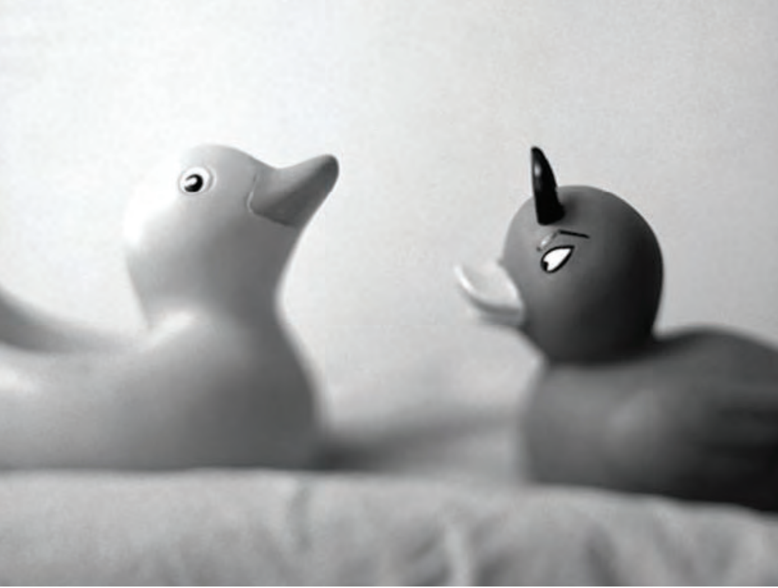
- One
- The Shortest Straw
- Harvester of Sorrow
- Enter Sandman
- Sad But True
- The Unforgiven
- Wherever I May Roam
- Nothing Else Matters
- Until It Sleeps
- The Unforgiven 2
- Fuel
- St.Anger
- Frantic



HAD SAFHADA

Sinan Akkol
sinan@oyungezer.com.tr

Kendime (uzun bir) not



Arada sırada da olsa, köpürmemizi engelleyemediğimizde, biz iyi huyluların da istim atmaya hakkı yok mu?

Geçen ay köşemde "hiç kimse sürekli somurtan, şikâyet eden insanları çok sevmez" demiştim ya, o işin bir de öteki yüzü var aslında: Eğer çevrenizce nemrut bir insan olarak tanınıyorsanız, etrafınızdakilere karşı olan kırıcı ve kaba davranışlarınız daha çok tolere ediliyor. "*Ne yapalım, onun yapısı öyle*" deyip geçiştiriliyor. Ama ola ki sürekli güler yüzlülüğüyle bilinen, şakacı, neşeli bir insan olarak tanınıyorsanız, o zaman sürekli bu modunuzu korumalısınız. Çünkü seyrek de olsa yaşadığınız "patlama" anları, etrafınız tarafından çok daha sert karşılanır. Bunun sebebini çok iyi anlayabiliyorum aslında, insanlar ilişkilerinde tutarlılık arar. İyi huylu birisi olarak intiba bıraktınız mı, tak, kafadaki şablon hazır. Bundan sonra hep öyle olmak zorundasınız.

İşte bu yüzden ağır bir travma geçirdikten sonra değişen insanlar genellikle yalnız kalır. "İyi gün dostları" bu değişimle uğraşmak istemez ve takar sepeti koluna, gider kendi yoluna. Biraz acımasız olsa da hayat yolunda ilerlerken edindiğimiz "arkadaş ve tanış" kalabalığından arada sırada böyle safra atmak gerekli, çünkü beraberimizde taşıdığımız herkes, kendi sorunlarını, eksikliklerini de bize yükleyerek gelir. İşte bu yüzden arada sırada hafiflemek gerekir.

Lakin fazla açılmadan konumuza geri dönelim. Arada sırada da olsa, köpürmemizi engelleyemediğimizde biz "iyi huylular"ın da istim atmaya hakkı yok mu? Heyhat, yok galiba. Ruh halinizdeki 180 derecelik değişimlere, dostlarımızın tahammülü yok. Bizi hep bir melek olarak görmeye alıştıklarından (o bir melekti yavrum), ara sıra geliveren şeytani çıkışlarımızın verdiği hasarı tamir etmek daha çok sürüyor.

***

Geçen ayki doğum günümde (hani, nerede pastalar?) eski mahalleme gittim can dostlarımı görmeye. Ve şansa bak, neredeyse 15 yıldır görmediğim, çocukken yediğimizin içtiğimizin ayrı gitmediği bir arkadaşımla, Cemal'le karşılaştım. Herifçioğlu nasıl büyümüş, nasıl değişmiş, gözlerime inanamadım… "*Vuaaay, ne yapıyorsun be ya!*" efektiyle birbirimize sarıldıktan sonra oturduk hoş beşe. Kendi işimi kurduğumu öğrenince "*Aman*" dedi "*küçükken de fena stresliydin sen. Medya işi ağırdır, oradaki insanları boğmayasın.*"

15 yıldır görmediğim bir arkadaşımın, ilk gördüğü anda söylediği bu olunca, durup şöyle bir düşündüm. Ben kendimi sadece son 4-5 senedir stresli, endişeli bir insana dönüşmüş olarak addediyordum halbuki… Demek ki benim hamurumdaki bir şeydi bu. Aziz dostum Murat Azer de yanımızdaydı bu sırada, o da kafasıyla emme basma tulumba hareketi yaparak onayladı… "*Hakikaten öyleydin abi, sürekli bir şeylerin yükü vardı sanki omuzlarında.*"

Bense "*oha*" diyordum içimden, "*bir insan kendini bu kadar mı yanlış hatırlarmış.*"

Demek ki insan değiştikçe, ondaki değişimleri ancak çok uzun süre görmediği ama eskiden onu iyi tanıyan insanlar görebiliyor galiba. Ama böyle 15 yıllık nadasa bırakılmış arkadaşlar da iyi oluyormuş insanın kendini hatırlaması için.

BLAXIS'İN HAYATI KOLAYLAŞTIRMA REHBERİ

Geçen yaz resmen psikopata bağlamıştım: Evde boşa akan her damla suya "ah vah" çekiyordum. Küresel ısınma yüzünden lavabodan akıp giden her damla suya "işte yağmur olup tekrar bize dönmeyecek bir gram suyu daha boşa harcadım" diye bakıyordum.

Ve haliyle, bazı su tasarrufu uygulamaları geliştirdim :). Bir evde en çok temiz suyu şu üç aktiviteyle kaybediyoruz: Duş almak, çamaşır ve bulaşık makinası, sifon çekmek. Çamaşır ve bulaşık makinasında su tasarrufu için "ekonomik yıkama" tuşu daima basılı olsun, yarı yarıya az su kullanılması, çamaşırların temizlenmesine engel değil. Ayrıca, bu modda daha az elektrik harcadığınızdan, karbon emisyonunuz da azalacaktır.

Duşta su tasarrufu ise daha zor ama mutlaka yapılması gereken bir şey çünkü her duş alışınızda 50 litre (neredeyse 3 içme suyu bidonu kadar) su harcıyorsunuz. Ama duş alırken, suyun akış yönüne göre, arkanıza boş bir kova koyarsanız, boşa akacak suyun bir kısmını kurtarırsınız. Bu suyu da daha sonra sifon çekmek yerine kullanırsanız, aylık su kullanımınızı yarı yarıya azaltırsınız. 3 kişilik ortalama bir ailenin aylık su harcamasının evinizin yatak odasını tamamen dolduracak kadar fazla olduğunu düşünürseniz bu bir külfet değil, yakında su savaşları çıkacağını beklediğimiz dünyamıza olan borcumuz.



RÜYA TAMİRLERİ

C. Serpil Ulutürk
serpil@oyungezer.com.tr

Yaz geldi, yazı bitti

Anouar Brahem eşliğiyle başlıyor sayfa. Bizim atölyenin günlük çalışma saatlerine hiç uymuyor ama bugün fazla mesaiye kaldık ve gündüz saatlerinde bile rüya işiyle ilgileniyoruz. Elbette koşullar biraz ağır geliyor. Alışkanlık meselesi tabii; sokağın enerjisi istesem de istemesem de pencereden içeri giriyor, ofiste bir şeyler oluyor, temizlik yapılıyor, hareket var her yerde, insanlar kıpır kıpır. Ama ortada başka bir terslik daha var, gün ışığından ve uyanık insanlardan kaynaklanmayan. "Okura anlatılacaklar" klasörü tıkış tıkış dolu, geçen aydan beri biriken sözler, şikayetler, tortular, hepsi konuşulmayı bekliyor ama gerçekten bir terslik var, hiçbirini yazmak istemiyorum. Word yerine Paint'i açmak, bomboş bir sahilde ayaklarını suya sokan bir kız resmi çizmek istiyorum. Size şu fonda çalan şarkıyla o başarısız Paint çalışmamı paket yapıp versem bütün derdimi daha iyi anlatırmışım gibi geliyor ki ben resim yapmaktan da zerre anlamam. Ama n'olursa olsun, ayaklarını suya sokan kızı pizza yiyen fil gibi resmetsem bile, sözcüklerden daha iyi anlatacak her şeyi. Öyle hissediyorum.

Şimdi hangisi daha acil bilmiyorum, çalışmak mı yoksa dinlenmek mi, ben ikisinden de vazgeçmek istemiyorum.



Ayaklar bir karış sudayken, insanın kendini önceden belirlenmiş bir gündeme kilitlemesi, sahilin sessizliği çağırırken benim burada münasebetsizce karmaşayı anlatmam mesela, çok anlamsız değil mi? O yüzden siliyorum yukarıdaki başlığı, "Kendine iyi bak" diye başlayan, hemen sonra "Peki ne görüyorsun?" diye soran satırı da yok ediyorum. Şıpır şıpır bir rahatlık ihtiyacıyla kumu, sahili, Paint'i düşünüyorum. Sanırım itiraf etmeliyim, resmen sayfanın ortasında tatil hayali kuruyorum…

Yapılması gerekenlerin hiç bitmediği uzun bir kıştan sonra, böyle birden güneşle karşılaşınca insanın dengesi bozuluyor maalesef. "Yahu ben insandım di mi" diye bir dürtüyorsunuz kendinizi. Bu soruya cevap veremeyecek kadar yabanileşmiş iç ses, "haaa?" diye dönüp ters ters bakıyor. Bütün kış onunla yaşadığım için, bu sesi iyi tanıyorum. H'nin sonuna eklediği a'ların sayısından "otur oturduğun yerde" demeye çalıştığını anlıyorum çok rahat. Eh, zaten benim de bir yere gitmeye niyetim yoktu, oturuyorum oturduğum yerde. İşe gelirken dirseklerimi güneşlendirmenin tatil anlamına geldiği fikrine inanmaya hazır sayılırım. Bronz dirseklerimi bu masaya yaslayıp kıştan kalma satırlara devam edebileceğimi, içerdeki kanepeye uzanıp film izlemenin bir Machu Picchu seyahati yerine geçeceğini, bizim apartmanın kapısında nöbet tutan kediyi sevdikçe aylardır göremediğim ablamla, tüm ailemle hasret giderebileceğimi, gece balkona çıkıp da bu şehirde artık görünmez olan yıldızlara bakarken damağımda bir dağ keçisinden sağılmış sütün tadını duyabileceğimi… (Bu cümle almış başını nereye gidiyor? Tatile mi?) Bunların tümüne inandırabilirim kendimi. Ah bir de şu güneş olmasa… Boş sahilde ayaklarını ıslatan şu kız, Anouar Brahem'in udundaki şu titreşim olmasa…

Kış, yapmam gerekenleri temizleyerek ve daha biriyle işim bitmeden yeni bir gerekliliğin burnumun ucunda bitivermesine şaşırarak geçti. O kadar çok gereklilik vardı ki (tıpkı bu metindeki gibi), fırsat bulursam yaparım dediklerimin iyice köklendiğini, başlı başına birer gereklilik haline geldiğini bile farkedemedim. Şimdi hangisi daha acil bilmiyorum. Okumam gerekenler mi, yazmam gerekenler mi? İyice zayıflayan ve sevdiklerimin insafına kalmış sosyal bağlarımı tamir etmek mi, pratik mail yazma tekniğimi daha da geliştirip vakit kazanmaya çalışmak mı? Bu masanın başında dirseklerimi çürütmek mi, sessiz sahilde ayaklarımı ıslatmak mı? Çalışmak mı yoksa dinlenmek mi acil olan?

Doğrusu, yazmaya başladığımda bu kadar dertli olduğumu bilmiyordum. D vitamini sarhoşluğu (nokturnal yaşam formlarının güneşle ortaya çıkan dellenme hali diye tanımlanabilir bu, terim uydurma olunca tanımı da uydurma oluyor) deyip geçecektim. Hani nerdeyse tansiyon ölçtürmeye gidip, kendini MR cihazında bulmak gibi bir şey bu (hah, hiç susmayan gürültüye de böylece bir açıklama gelmiş oldu). Bilmem kaç aylık yorgunluk teşhisi yapmaya hazır değildim, aynen bilmem kaç haftalık tatil tedavisi duymaya hazır olmadığım gibi.

Her neyse sevgili okur, yapılacak çok iş, tamamlanacak çok madde var listede, gitmeliyim. Beni ne kadar zorlarsa zorlasın bu sayfayı gereklilikler listesine koymayı reddettiğim, Rüya Tamirleri'ni gönüllü olarak, dinlenerek, düşünerek, sizin arkanıza saklanıp kendime parmak sallayarak hazırladığım için listeden bir madde eksiltmiş olmayacağım. Belki de o yüzden çıkıp gitmek, sayfanın kepengini indirmek istemiyorum, ne müziği ne de Paint niyetine kullandığım Word'ü kapatmak geliyor içimden. Ama hava kararmaya başlıyor, geceleri çalışan hayalet işçilerim sabırsızlanıyor. Tekrar gün ışıyana kadar şurada bir köşede saklansam, burada tatilimi çizmeye devam etsem, çizsem, bitirmesem? Rica etsem, çıkarken sayfayı üstüme kilitler misiniz?



CESUR YENİ DÜNYA

Tuğbek Ölek
tugbek@oyungezer.com.tr

Yedi Göller'de yaşam

Hayat her zaman büyük kahramanlıklarla geçmez, bazen sadece günlük sıradan işlerdir bizi özel yapan

Her insanın sabah kalktığında yaptığı rutin işler vardır. Benimkiler biraz farklı bu aralar... Koyunlar ve develer yemlenecek, sayıları çok artmışsa kesilecek, develere bal yedirilecek, üç beş parça odun kömürü yapılıp eritme çömlekleri yakılacak, ağır ocaklarda civa eritilecek, leğenler su doldurulup tezekten gübre yapılacak, seradaki otlar biçilip kurutulacak. Çok gözünüzde büyümesin ama... Sabah kalktım mı 10 dakikada tamamdır hepsi. Sonra kahvaltımı ettiğim gibi (her sabah bol soğanlı deve eti yahnisi), vur yolluğu sırtına, düş bakalım yollara.

Gezginler Loncası

İlk istikamet Gezginler lonca merkezi. Çok kısa bir yol değil, zamanında kafam rahat olur diye loncadan bir hayli uzağa yapmıştım evimi. Bu yüzden her gün bir iki kere kat etmem gerekiyor bu yolu. Sürekli yol gitmek sıkıcı olsa da benim için daha bile iyi. Ben biraz uzaktayım diye daha az iş veriyorlar loncadan. Tahta düzle, tuğla yap gibi amele işleriyle uğraşmıyorum. Asıl düzenli yapmam gereken iş kakao ağaçlarıyla ilgilenmek. Kakaoya ihtiyacımız yok aslında, bu ağaçlar birlik ve beraberliği, lonca içinde işbirliğini simgelediği için yetiştiriliyor. Hepimizin bahçeleri ayrı ve her bahçedeki her ağaçtan bir başkası sorumlu. Yani gittiğim zaman kendi bahçemle değil, diğerlerinin bahçelerinde benim sorumlu olduğum ağaçlarla ilgileniyorum. Diğerlerinin senin için ne kadar iyi çalıştığı belirliyor bahçenin güzelliğini. Bu aralar ortam tatsız çünkü iki haftadır hata buluyor liderlik okulu bizim bahçelerde. Bu hafta tek mükemmel bahçe benim olduğu için de gözler üzerimde. Birisi ağaçlara iyi bakamamış ve sadece benim bahçem güzel olduğuna göre birincil şüpheli benim.

Takmıyorum kafama, sonuçta ne kadar özenli çalıştığımdan eminim. Her gün düzenli olarak bakımını yapıyorum ağaçların, gerisi beni ilgilendirmez. Sonra tek tek yeni lonca üyelerinin evlerini geziyorum. Bir ihtiyaçları var mı, evleri, ilerlemeleri ne alemde, kontrol ediyorum. Genelde imzalatmaları gereken bir dilekçeleri ya da yanlış yaptıkları bir şeyler oluyor. Yeni yaptıkları bir heykel veya sanat eseri varsa onlara jürilik yapıyorum. Eğer onların da keyfi yerindeyse biraz lonca kahvesinde takılıp eşle dostla muhabbet ediyorum, nargilemi tüttürüyorum öğle yemeğine kadar.

Muhabbetler genelde aynı, ya loncayı soyup kaçan KalmKitty'yi çekiştiriyoruz ya Primoz'un düzenlediği terörist saldırıları ya da yeni lonca projelerini. Bazen Biker'ı gazlıyorum "Oğlum girelim şu yarı-firavun seçimine, bak sana dünyanın en güzel seçim kampanyasını hazırlayacağım" diye. O da dünden razı aslında, hemen gazlanıveriyor. Karısı Sweetnothing'i de gazlıyorum "yarı firavun karısı olucaksın" diye. Ama Endie hep kızıyor bize "Bulaşmayın politikaya, karışık işlere, sonra başınız ağrır çok" diye azarlıyor.

Yemek sonrası gezginliği

Öğlen oldu mu arkadaşlarla vedalaşıp yemek için yola koyuluyorum tekrar. Gerçi Endie yemek yapıyor her gün aksatmadan, sağolsun ama uzun yola çıkacaksan adam gibi bir şeyler yemelisin (aman duymasın, küplere biner). O yüzden ya at arabası durağındaki küçük lokantaya gidiyorum ya da üyesi olduğum diğer lonca Mısır Hayatı'na. Yemeğimi de yedim mi, yayıyorum haritamı yere, hesap yapmaya başlıyorum. Rotamı çiziyorum, yolları belliyorum. Sonra ver elini Sina, ver elini Karnak, Aşağı Mısır, Yukarı Mısır bütün gün geziyorum. Mısır'da böyle deli gezgin var mıdır bilmem. Ama mimarsan katlanacaksın. Yedi memleket gezmen gerekiyor ki türlü renklerde seramik toplayabilesin. 130 farklı renkten beşer bin parça seramik çini gerekiyor bana. Hepsi büyük bir cenaze tapınağı yapabilmek için. Bu benim mimarlık okulundaki dört sınavımdan biri. Bunun dışında kuleler dikmek, su kemerleri yapmak gibi görevlerim de var. Ama onlar kolay, o yüzden bütün vaktimi bu tapınak dikme işine verdim. Şimdilik öğrenciyim ama bütün sınavları verebilirsem büyük bir mimar olabilirim. Ve günü geldiğinde Mısır Tanrıları için büyük anıtlardan birini de ben yapabilirim. Bunun nasıl bir onur olduğunu anlatamam. O yüzden yedi düvel gezeceksek, gezeceğiz. Yapacak bir şey yok.

Akşam partisi

Bugün işleri biraz erken bitirmem gerekiyor. Çünkü hastalıkla boğuşan bir büyüğümüz için destek partisi veriliyor akşam. Haftalardır onun onuruna çok güzel bir ada yapmak için çalışıldı, bu akşam o adada şaraplar içip, hava fişek gösterileri düzenlenecek, bu sevdiğimiz insanın bizim için ne denli önemli olduğunu anlatan konuşmalar yapacağız. Muhtemelen Firavun dahi gelecek partiye, cidden önemli bir gün. Bu tip cemaat toplantılarını kaçırmamak gerekiyor. Zengin Mısırlılarla ticari anlaşmalar yapabilir, Yüksek Palmiye Cemaati'nin bürokratlarıyla görüşüp onların bürokrasisine katılmayı başarabilirim. Hiçbir maddi faydası olmasa bile, işten başını kaldırıp biraz eğlenmek, kıdemli bir vatandaşı onurlandırmak ve yeni arkadaşlar edinmek bile fazlasıyla güzel.

İşte böyle geçiyor Mısır'da, Yedi Göller'de günler... Çok çalışma, bol muhabbet ama en önemlisi büyük bir huzur içinde.



POSTA İDARESİ



Gözlerim kapanıyor. Bir yazının girişini, o yazıdan çıkarken yaparsam olacağı bu. Hazır buraya gelmişken ileride göreceklerimiz konusunda size birkaç ipucu vereyim: ÖSS mağdurları, konulu oyunlar, Oyungezer'i ziyaret rehberi, Lübnan'dan Muhammad, alternatif yol arayışları... Pek keyifli bir sohbet, harika resimler ve İdaresizler de cabası. O halde hemen başlayalım...

yapamazdım muhtemelen. Ama emin olun, Posta İdaresi'ne yolladığınız tüm mailleri okuyorum ve hatta herkes okusun diye bazılarını Posta İdaresi'nde bile yayınlıyorum; o kadar da kişilik haklarına saygısız bir postacıyım.

Neyse biraz sohbet iyi gelir şimdi, gerçi bir dolu yazı vardır yetiştirecek ama sonuçta mektup okumak da iş, **ve birkaç tane yöntemi ezberlemekten ibaret. Türkiye derecesi yapmış insanlarla tanıştıkça bunu daha iyi kavradım =)**

Yani aslında şikâyet etmemiz gereken şey sistem değil, sonuçta ne kadar bildiğimizi ölçecek bir sınav olmak zorunda. Asıl sorun bu bilgiyi bize okulun değil dershanelerin veriyor olması. Şöyle Anadolu'da sıradan **sınav olur, sen ondan bir puan alırsın, sonra istediğin okula başvurursun, puanını beğenirlerse, kendi özel sınavlarında iyi bir derece yaparsan ve mülakatta çuvallamazsan, okulu kazanırsın. Dünyada böyle yürüyor işler. Hem ÖSS kim oluyor da bizi bir yerlere yerleştirmeye çalışıyor? ÖSYM gözünü yiyeyim! (Senin huzurunda tüm ÖSS'cilere başarılı bir sınav diliyoruz Oyungezer olarak, sıkın dişinizi, az kaldı oyunlarla yeniden dopdolu buluşmanıza!)**

SANKİ HAYATLA DALGA GEÇMEYİ BİRAZ DAHA BECEREBİLSEK, HAYATIN BİZLE DALGA GEÇMESİYLE EĞLENEBİLSEK, İŞLER DAHA BİR KOLAY OLACAK.

BİRAZ SİTEM, BİRAZ DERT, BİRAZ EĞLENCE

Selamlar Oyungezer ailesi ve sevgili Mehmet Abi,
Bir süredir sizlere bir sürü mektup yolluyorum -abartmamak lazım 2-3 tane yolladım- ama hiç cevap bile gelmiyor bu mektuplara; insan tereddüte düşüyor böyle olunca acaba yanlış bir yere mi yolluyorum diye:)

Merhaba Gönenç. Bu durumdan şikayet eden birçok mektup geliyor, o yüzden bir daha söylemek isterim. Emin olun benim de hiç hoşuma gitmiyor gelen mektupları cevapsız bırakmak ama başka türlüsü bedenimin şu an sahip olduğu teknolojiler dâhilinde pek mümkün değil. Her ay o kadar çok mektup geliyor ki, hepsini cevaplamaya kalksam başka hiçbir şey

hem ayrıca bence keyiflidir de bu kadar çok insandan yorum ve fikir almak... Neyse, ben ÖSS kurbanı bir şahısım (!) [**buradaki ünlemi pek anlayamadım, şahıs olduğun konusunda şüphelerimiz mi var, bir eşya mısın… Şaka şaka :) -MK]** bu 2. senem, geçen sene hiç de fena olmayan bir puan almama rağmen tercih yapmadım - idealistim biraz :P - Bu sene bu ızdırabı tekrar çekiyorum. Hep eğitim sisteminden şikayet ediyoruz ama aslında düşününce bu ÖSS'de gerçekten başarılı olan birisi -ama hakkını vererek, anı kurtararak değil- gerçekten inanılmaz bir bilgi donanımına sahip demektir.

Gönenç vallaha ne yalan söyleyeyim, üniversiteye girmeden önce ben de öyle düşünüyordum ama girdikten sonra gördüm ki, çoğu insan için ÖSS bir sürü bilgiyi

bir okula baktığımız zaman bunu görebiliriz. Biz Türklerin en büyük sorunu da bu; hiçbir şeyi ciddiye almıyoruz -kendimden ve çevremden biliyorum, ayrıca görmemek için kör olmak lazım -ve ne kadar kötü durumda olduğumuzun farkında bile değiliz.

Ben de Türklerin en büyük sorunun her şeyi biraz "fazla ciddiye" almaları olduğunu düşünüyorum doğrusu. Sanki hayatla dalga geçmeyi biraz daha becerebilsek, hayatın bizle dalga geçmesiyle eğlenebilsek, işler daha bir kolay olacak. Öğrencilerin ne kadar bildiğini ölçen bir sınavın zorunluluğuna da katılıyorum, ama bence o sınavın yapması gereken sadece bunu yapmak. Aynı anda öğrencileri okullara yerleştirmeye kalkması çok saçma. Merkezi bir

Biraz da oyunlara dönelim... Şu sıralar kendimi kitaplardan ve konulu oyunlardan soyutladım -malum, ÖSS- arada TrackMania Nations Forever ya da Team Fortress 2 oynayıp stres atıyorum falan...

Çok düşündüm bunu İdaresiz'e mi yapıştırmam gerektiğini ama sonra burada kalmasına ve mektubumuzu şenlendirmesine karar verdim. Yahu Gönenç, 22 yıldır insanım, 12 yıldır oyuncuyum, 3 yıldır oyun dergisi yazarıyım, ben böyle bir şey duymadım, "konulu oyun" ne Allah aşkına? Benim bildiğim "konulu" sıfatı sanatın tek bir kolu için geçerlidir, onu da burada söylemeyeyim. [Örnek: Özgür adam Gordon boyutlar arasında dolaşan bir bilim adamıdır. Orta yaşlıdır ve çekicidir, ama iş güçten aşka vakit bulamamaktadır. Alyx güzel bir kadındır fakat

NELER OLUYOR BURADA?

Oyungezer Editörler Konseyi (kısaltması: PEH!) bu ay yaptığı olağanüstü toplantıda yeni bir karar aldı. Artık "En Şahane Okur-Yazar" ödülünü, PEH'in seçtiği birbirinden alakasız üç resme, her resme kısa resimaltları şeklinde en yaratıcı fotoromanı yazan okuyucumuza veriyoruz. Sorunuz Dark Sector, Viking: Battle for Asgard ve Turok 3'ten geliyor:


1


2


3

Yanıtlarınızı en geç 15 Haziran günü, saatler gece 12'yi göstermeden ve Konu bölümüne "Resimaltı" yazarak postaidaresi@oyungezer.com.tr adresine yollamanızı bekliyoruz. Süreniz başladı. Bol şans!

GEÇEN AYIN EKRAN GÖRÜNTÜSÜ

Mavi Surat: Ağğğbii kendimi kontrol edemiyorumğğ!!!
Sarılı Adam: Lanet olsun bu "cep telefonuyla kendi fotoğrafını çekme" curse'üne!!! Birileri Dünya'yla aramızdaki portal'ı delmiş olmalı!!!



Ayın En Şahane Okur-Gezeri
Emre Can "F5uck" Aydın

vücuduna yerleştirilen bir çip yüzünden bonbon şekeri mafyası tarafından kullanılmaktadır. Bonbon şekeri mafyasının lideri Sinyor Boniboni Alyx'i çok gizli bir görev için Gordon'a yollar. "Olaylar gelişir."] ("Memedim, konulu oyun tek kişilik modu ve bir hikâyesi olan oyun demek olmasın sakın? – *Sinan*)

En büyük ümidim ise sınavda istediğimi başarıp bana vaat edilen PS3'e kavuşmak ve GTA4, GT5, Fallout 3 oynamak... Tabii başka vaatler de var beni umutlandıran da onların yeri burası değil:) Aslında oyunlardan eskisi gibi keyif almıyorum. Yani sıkılmış da değilim ama sanırım artık oyunları film gibi görmeye başladım -biraz daha gelişmiş filmler- mesela Bioshock. Böyle bir oyunu gerçekten beklemiyordum, hatta ilk duyurulduğunda "kötü olur" **[Gol olur!-RD]** dediğimi bile hatırlıyorum. Çıktıktan sonra insanlar çok övdü falan ama bana hala su altındaki bir oyun fikri cazip gelmiyordu ama insanı beklemediği yerden gelen şeyler daha çok etkiliyor (örn. film, oyun, yumruk :)

Hey adamım, burada şakaları ben yaparım. Şaka bir yana (ehe), sanırım "oyunlardan eskisi gibi keyif almıyorum" derken, "oyunları eskiden gördüğüm gibi görmüyorum, artık daha farklı keyifler alıyorum" demek istiyorsun, ki bu gayet güzel bir durum.

Sonra Call of Duty 4 var; ondan da hiç ümitli değildim ama o da beni inanılmaz etkiledi. Gerçekten de bu tarz, hikâyesi olan ve insanı saran oyunlar başarılı filmler kadar etkiliyor insanı. TMNF gibi oyunlar da nedense bağımlılık yapıyor, insan faktöründen ve basitliğin bu kadar eğlenceli olabilmesinden kaynaklanıyor sanırım bu da.

Her işte böyledir Gönenç. Hep konulu olsun deriz ama, bazen hiçbir konu istemeyiz.

Aslında anlatılacak o kadar çok şey var ki... Böyle, hayatımda hiç görmediğim, tanımadığım ama her ay fikirlerini düşüncelerini okuyup, beğenip sevdiğim insanlara söylemek istediğim şeyler... Yani karşılıklı konuşup anıları, fikirleri paylaşmak gerçekten çok güzel olurdu; çünkü sizler gibi eğlenceli olup, aynı zamanda derin düşünebilen insanları bulmak zor. Her neyse çevremdekilere hakaret de etmemek lazım onlar da eğlenceli ve derin :)

Eğer sizinkiler de bizim gibiyse bir ara buluşup çay içelim o zaman :)

Sanırım biraz uzattım konuyu ama insan başlayınca gerisi de geliyor. Her ne kadar imlâ için kasmak gerçekten bir azap olsa da... Ne kadar zor bir şeymiş ya, kendimi konuşmayı yeni öğreniyormuşum gibi hissettim.

Ya, düşün işte, ben bir de gelen mektupların da imlâsına kasıyorum. Ama buradan hepinize teşekkür ediyorum, geçen ay Yazı İşleri'nin yaptığı uyarıdan sonra gelen bütün mektuplar özene bezene yazılmıştı. Aynı performansı her ay bekliyoruz.

Umarım sıkmamışımdır seni Mehmet abi. Okuduğuna dair bir işaret gönderirsen sevinirim :)
Gönenç Özavcı

Hiç sıkılmadım Gönenç. Okuduğuma dair de ateş yaktım bizim buradan, dumanı görmüşsündür umarım. Dumanlar Goyun şeklinde zaten, tanırsın.

BAŞKA BİR YOL

Bir gün annemin yanına gittim "anne gözlerim bozuldu hastaneye gidelim" demek için. "Niye?" diye sordu. "Tabi o meretin başında 24 saat kalırsan olacağı budur" dedi. Aslında o da haklı sevdiği, canını verdiği birinin kötü bir yola saptığını düşünüyor. "Artık onun başında o kadar oturman yasak, derslerine çalışacaksın" diyor. Ondan sonra annem yanına aldığı güçlerle beni öyle bir yola sokuyor ki, kendimi çıkmaz bir yolun sonunda buluyorum şu an. Geri bir dönüş yapacağım. Peki, boşa geçen onca senenin hesabını kim verecek? Hala sorumlu olarak "meret" dedikleri şeyi gösteriyorlar.

-Alternatif bir yol-

O gün -belki hayatımın dönüm günü- annem hiçbir tepki vermeden Numune Hastanesi'ne götürse. Ben yine bilgisayarıma gönlümce devam edebilsem. Belki bir gün "bugün annem böyle bir şey dedi şunun başına oturup kafa dağıtayım" ya da "60 aldım sınavdan tüh bir girip maç atayım" modundan çıkardım. Derdim ki: "oğlum şu oynadığını nasıl yapıyorlar?". Açar bakar keşfederdim, merak ederdim. Sonra kendi kendime oturup "bende bu işi yapacağım" derdim kimbilir. "bu işi yapmak için bunları yapmam lazım" diyerek kendi yolumu çizmiş olurdum. Bunun için çok çalışacağıma da adım gibi eminim. Çünkü insanın kendi yarattığı nedenler, başkalarının sana verdiğinden çok daha etkili oluyor. Şimdi sadece hayallerim vardı diyorum. Onlar ise beni anlamamaya devam ediyorlar. "Seni bu hale bilgisayar getirdi" diyorlar. Belki çalışmak için nedenimi kendim bulsam EA'de program yazma işi şimdikinden daha yakın bir hayal olurdu. Öyle değil mi ama?

Görkem Cevher

Sevgili Görkem,
Sinanvari bir cevap vereceğim sana, lütfen hazır ol: (ne diyeceğini merak ettim, ben de hazırım bak – *Sinan*) İnsanlar bilmedikleri, tanımadıkları şeylerden korkarlar. Tanışıklıkların, karşılaşmaların sayısı ne kadar azsa, bilinmezliğin yarattığı tedirginlik de o kadar fazla olur. Gözlerinin bozulmasının bilgisayarla alakalı olduğu konusunda pek yanıldığını sanmıyorum annenin, buna uygun önlem almak istemesi de doğal. Ama keşke karşılıklı bir süreç olsaydı içine girdiğiniz, daha çok paylaşsaydınız, bilgisayarın senin de söylediğin gibi nasıl farklı değerlendirilebileceğini beraber keşfedebilseydiniz. Bu tip olaylar



NIKO ARAMIZDA

Evet, o da bir Oyungezer okuyucusu! Niko Bellic, Grand Theft Auto 4'ün tanıtım turu için Türkiye'ye geldi. Tuğbek'in hayranlarından yangından mal kaçırırcasına uzaklaştırdığı Niko, havaalanından direkt Oyungezer ofisine geldi. Kendisiyle birkaç saat ilgilendikten sonra işimizin başına döndük, o da oturdu dergiyi okudu. Niko'nun dergiyi iştahla okuduğunu gören Serpil, adama utanmadan şunları söyledi: "Madem sevdin, sana biraz bu ayın yazılarından vereyim de tashih yap." Zavallı Niko Serpil'in ne dediğini anlamadı ve her alık turist gibi şaşkın şakın "Evet evet Kapalicarsi" dedi. Kesin soyacak namussuz!

UYKUSU KAÇANLAR İÇİN GOYUN MATEMATİĞİ

Geçen ay Goyun çok maceralı bir ay geçirdi. 360'ta ve Posta İdaresi'nde yapmak zorunda olduğu işler dışında, yemedi içmedi ve GTA 4 oynadı her gün. Bildiğiniz gibi aynı durumda olan bir de Tuğbek vardı. Tuğbek GTA 4'ün internetini kullanırken, Goyun da kendini bir spam mail'in içine gizledi ve olanlar oldu. Girilmez denen Organize Sanayi ilk Goyun'uyla tanıştı. Goyun, bir junk mail olarak Sanayi'nin içine sızdı. Toplam 8 tane Goyun'u bilen Fatih Kalıp da, bu hikâyenin tanığı oldu.

İDARESİZ

Abim oyun almaya gitmiş içeri girip kasadaki adama demişki "Abi fps olarak hangi oyunlar var".Adam odun gibi suratına baktından sonra"fps ne?","ya hani doom,half-life falan varya" sonra adam bunun üstüne ne dese beğenirsiniz? " haaaa hani sen bir silahsın gidiyorsun böyle o mu? Sırat "Forsaken" Çınar

Elbette burada İdaresiz olan Sırat ya da abisi değil, "kasadaki adam" olarak bilinen kasadaki adam. Demek "sen bir silahsın gidiyorsun" ha? Vay anam vay, Sırat neler dönmüş burada ya?

Bi ricam daha olacak,şimdi poster moster işine pek girilmiyor ya mali işler yüzünden en azından diyorumki benim alacağım oyungezerin içine şöyle büyük boy bir Arthas posteri koyamazmıydınız? Sırat "Forsaken" Çınar

Bu sefer İdaresiz olan ise Sırat'ın tastamam kendisi. Senin alacağın Oyungezer'i Şişli Camii'nin oradaki gazete bayiine koyduk. Oraya gidip şu şifreyi söylemelisin gazeteci amcaya: "Amca sizin hanımın bir poster işi varmış galiba?" Gerisini gazeteci amca halledecektir.



POSTA İDARESİ'NDE İLGİNÇ ZİYARETÇİLER

Bu ay Posta İdaresi'nde ilginç, garip ama mutluluk verici ziyaretçilerimiz vardı. İlkini önceki sayfada gördünüz zaten. İkinci ziyaretçimiz Ürdün'den gelen Muhammad'dı. Kendisi Türkiye'de yaşayan bir arkadaşının telefondan yaptığı çevirilerle dergimizi takip ediyormuş ve bizim hayranımızmış. Muhammad'a kucak dolusu sevgiler yolluyoruz buradan, detaylı bir cevabı posta kutusunda da bulabilir.

Üçüncü ziyaretçimizse, mail adresi Posta İdaresi'ninkine fazlasıyla benzeyen bir arkadaştı (niye böyle bir mail aldıysa). Arkadaş gelen mail'lerden o kadar sıkılmış ki, en sonunda kendisine gelen sorulara cevap vermeye başlamış. Doğrusu oldukça da yetenekli. Kendisini "Fahri Oyungezer Editörü" ilan ediyoruz ve hizmetlerinden ötürü teşekkür ediyoruz. Ona mail yollayan arkadaşlara da sesleniyoruz: Biz Hotmail kullanmıyoruz!



OGZ HABER Muhabiri, Ürdün'den Canlı Telefon bağlantısında.

hiçbir ailede dört dörtlük olmuyor benim izleyebildiğim kadarıyla, bunu da unutmamak lazım. Şunu da hep akılda tutmak lazım ki, hayatta çok çok az şey için geç kalıyor insan, onlar dışındaki neredeyse her şey için yeni şanslar yakalanıyor bir şekilde. Hariçten gazel okumak istemem, yine de anneni suçlamamanı, hedeflerine ulaşmak için çok çalışmanı, gözlerine dikkat etmeni ve bu arada da eğlenmeyi unutmamanı tavsiye edebilirim belki.

OYUNGEZER'İ ZİYARET ETMEK

Selamlar Oyungezer ekibi, miladınızdan beri hayranlıkla takip ediyorum derginizi. Büyük medya gruplarından bağımsız olmanın verdiği güzelliği sizinle her ay paylaşıyoruz (bu konuda çok samimiyim ve çok duygusalım). Birkaç aydır yazmaya niyetleniyordum, ancak nasip oldu. (Maddeler halinde yazayım, olur da yayınlarsanız -ki isterim-, gerekli kırpmaları rahat yapın.)

İşte okur dediğin böyle olur, hem samimi, hem duygusal ve hem de Postacı'sını yormuyor. Sırf sen istedin diye mektubunu kuşa çevirdim, o kadar rahattı ki bir başlayınca duramadım zaten (külliyen yalan).

Hemen tüm yazılarınızda ortak duyguları o kadar iyi anlatıyorsunuz ki, dilinize hayran kalıyorum. Her ay yaptığınız yenilikler, dosya konuları çok başarılı, "şerefsizim benim aklıma gelmişti" cinsinden. "Ailelere Oyunları Anlatın" yazısı birçok okura ilaç gibi gelmiştir sanırım, bizden geçse de. (Keşke bize de yetişseydi, çok çektik, bu yüzden yaşı 20'leri geçmiş okurlara bunu borçlusunuz, bir şekilde alın gönlümüzü.)

Teşekkür ederiz Sevgili Emre. 20'lerini geçmiş okurların temsilcisi olarak haklısın, yoktu bizim zamanımızda böyle aileleri düşünen editörler. Borcu kapatmak için Sinan dinozorum_ama_hala_annemden_korkuyorum@oyungezer.com.tr**'ye atılan maillerin sahiplerine ev ziyareti yapıp annelerin ellerini öpecek. Öptüğü en güzel elin suluboya baskısını gelecek ay kapakta kullanacağız (ah Mehmet ah, sen ve benim adıma verdiğin sözler :) – *Sinan*)**

Maili web sayfası üzerinden atmaya çalışıyordum, çok imla hatası yaptığımın farkına vardım bu paragrafta, dedim "neden ben bunu önce Word'de yazıp kopyalamıyorum" :) Son sayınızda dile getirdiğiniz Mehmet kardeşimizin çilesini azaltabilmek için yazılar önce Word'de yazmamızı önerirseniz, hatalar baya ayıklanıyor zaten.

Arkadaşlar duydunuz zilin ve Emre'nin sesini.

Steam'den bahsetmenizi isteyecektim daha önceki aylar yazsaydım, ama geç kaldım, çoğu zaman geç kalmama neden oluyorsunuz, çok hızlısınız ya da ben tembel tavşan siz bilge kaplumbağasınız. Steam oyun severler için gerçekten çok güzel bir platform, keşke daha fazla firma dahil olsa. Steam sayesinde bir dünya orijinal oyun sahibi oldum, dahası oyunların ulaşılamayacak derecede pahalı olmadığını gördüm.

Steam'e olan hayranlığımı defalarca belirttiğim için bir daha şişirmeyeceğim kafanızı ama oyunculuk adına gerçekten çok büyük bir devrimdir Steam, buradan yineleyeyim.

"Oyunlardan Sıkıldık Mı?" yazısı da süperdi; bazen oyun oynamaktan çok oyunlarla alakalı yazıları, haberleri takip ettiğimi fark ediyorum ben de. Yaş ilerledikçe (24) hayat içine çektikçe bizi (sizi demiyorum, tuzunuz kuru çünkü) oyunlardan uzaklaşmak zorunda kalıyoruz.

Kimin, bizim mi tuzumuz kuru? Dergi yazarlarının Haziran ayında girdikleri toplam sınav sayısını duysan, katılmak zorunda oldukları toplantıların kare kökünü alsan, yazılması gereken yazıları 1.2'yle çarpsan, "kendini kendinden çıkartsan, sıfır kalmaz". Tuzumuz kuru falan değil, gayet nemli, okunmuş baldo pirinç yutuyoruz o yüzden sürekli.

Her oyunu kurup oynayamasak da incelemelerini okumak bir nebze rahatlatıyor vicdanımı. Zaten her oyunu oynamaya çalışmak, çıkan her kitabı okumak gibi belli bir noktada sınırlılığı olan bir şeye dönüştü. En güzeli oyunlara harcadığımız zamanı da azaltması. Yoksa oyunlardan bir tiksinip bir açlığını duyduğumuz bir döngüye düşüyoruz.

Kesinlikle katılıyorum. Denizden babamız çıksa yememek lazım, hem babamıza yazık hem sonra güzel balıklara yer kalmaz. Ayrıca zırh giyenin, kılıç kuşananın (şu deyimler sözlüğünü bulsam iyi olacaktı bu ay).

Ayrıca derginizin en çok sevdiğim yönü oyun yazılarından çok diğer köşeler. Anime-manga kültürünü okuyuculara tanıttığınız için ayrıca teşekkür ediyorum. Son sayfalardaki yazılarınız ilk okuduğum bölüm diyebilirim, hızlı bir ön izleme sonrasında. Tuğbek ağabeyin "Küçük Prens" ile alakalı Nisan yazısı ağlatıyordu az daha. Lütfen o kadar da ciğerimize dokunan yazılar yazmayın.



Kızgın Niko'dan serin sulara...

GEZENTİ

Bu ay Gezenti'de yine birbirinden ilginç çalışmalar vardı. Aralarında seçim yapmakta zorlanınca, aniden aldığımız bir kararla Oyungezer Online'da Gezenti'ye gelen resimleri yayınlamaya karar verdik. Bu elbette sevgili "for pandoria" nickli arkadaşı ilgilendirmiyor. Çektiği resimde kendisi yok, ama Oyungezer'in Mersin sahiline yakıştığı açık. Eğer bize ismini de söylerse, Jedbang'den kazandığı Altair figürünü göndereceğiz adresine.



www.
JEDBANG
.com
Gezenti'ye üşenenler için, Altair ve çok daha fazla figürün tek adresi!


Rüya Oyunları Sunar: "Gordon ve Alyx: Uzaylılar Aramızda"

Küçük Prens'le ilgili herhangi bir şeyin ciğere dokunmamasına imkân var mı? Oyungezer'de çok önce yer alması gereken bu küçük kahramanı hatırladığı ve hatırlattığı için Tuğbek'e çok teşekkür ediyorum buradan. Oyun dışı yazılarımızı beğeniyor olman da çok sevindirici, sizlerle oyunlardan başka şeyler paylaşmak da çok keyifli gerçekten.

Bazı isteklerim de şunlardır bir okur olarak.
Hadi bakalım:
Eskiden uzaktınız ama şimdi baktım Üsküdar'dasınız.
Hayır, Altunizade'deyiz.

Biz de Kadıköy'deyiz. Bir gün çok zamanınızı almadan ziyarette bulunmak isteriz ağabeyimle (iki tozlanmış okur). Bu konuda Oyungezer ekibini ziyaret rehberi hazırlarsanız güzel olur başkaları için de. Doyurucu tarafından pizza ya da ev yapımı hamur işi mi makbuldür yoksa baklava, sütlü Nuriye gibi tatlılardan mı alalım yanımıza? Ayın en uygun günleri ne zamandır sizi çok yoğun bulmamak için?
Hemen hazırlıyorum:
"Oyungezer ekibini ziyaret rehberi"
İçindekiler: -Bir ya da daha fazla okur (maksimum 4, fazlasını oturtacak yerimiz yok, olsa da vermeyiz)
-Bol bol gazlı içecek, 4 mega boy karışık pizza (eğer okurlar kendilerine de istiyorlarsa ayrıca yemek getirsinler)
-Toz ve sıvı deterjan (bitmiş de...)
Önce derginin arkasında yazan ofis numarası aranır. Ofiste herhangi bir kimse varsa ve ofisin halinin müsait olduğu söyleniyorsa, üç kere "oley!" diye bağırılır. Garip garip bakan anneye öpücük atılır ve markete doğru yollanılır. Yukarıdaki tüm malzemeler en kalitelisinden olmak üzere alınır. Az önce telefonda yol tarifi almanın unutulduğu fark edilince ofis tekrar aranır, adres alınır, ofise gidilir. Ofiste kucaklaşılır, Mehmet'le fotoğraf çektirilir. Ayın 15'inden sonra böyle bir şeyin imkânsızlığı bilinir. (Her şeyi anladım da sütlü Nuriye kim, yengeniz mi?)

Tüm ekibi daha yakından tanıyabilmek adına, sitede en azından; isim, resim, mail haricinde biraz özgeçmiş okumak isterdim ben şahsen.
Aslında geçen ay çoğumuzun kısaca özgeçmişlerini vermiştim Posta İdaresi'nde ama anlaşılan kesmedi sizi =) Aslında bu iyi bir fikir, ben bunun üzerine gideyim biraz.

Daha fazla uzatmayayım en iyisi, hepinize başarılar diliyorum.
Emre Akar

Emre burada yayınlamadığım önerilerini not ettim, bence çok iyi fikirler=) Güzel mektup için teşekkürler, sevgiler.

Güzel mektuplar geldi bu ay, hepsini maalesef yayınlayamadım. Herkes uzun uzun dertleşen mektuplar atıyor, küçük kutulara mektup kalmıyor. Küçük kutular Posta İdaresi'ne hayat verdi, onları sevelim. Merak ettiğimiz şeyleri soralım, küçük kutular cevaplasın. Bir ay daha geçsin, birileri oyungezsin, birileri oyunyazsın. Geriye kalanın ne olduğunu Bülent Somay cevaplasın.

K. Mehmet Kentel

YAZIN! YAZIN DEDİM!
Goyun sayın, resim çekin gönderin, resimlere resimaltı bulun; ama ne yaparsanız yapın bize yolladıklarınızı içten bir mektuba iliştirmeyi unutmayın. İçinizden ne geliyorsa postaidaresi@oyungezer.com.tr'ye yazın.

YOĞUN DOZDA OYUNGEZER'E MARUZ KALMAK

Merhaba Oyungezer ailesi, öncelikle belirtmek istediğim bir kaç şey var. Hayatımda bir dergiyi bu kadar keyifle ve en az on kere okuduğumu hatırlamıyorum. Sizi seviyoruz hep böyle kalın. Ayrıca bu bir dergiye ilk mektubum olduğu için yanlışlarımı **maruz** görürsünüz umarım. Neyse ben sorularıma geçeyim.
Yanlışlarını "mazur" gördük bile Bartu =)

1- Ben yaklaşık 4-5 aydır 360 sahibiyim ilk ay çekindiğimden (FW'li olduğu için) Live desteğini kullanmak istememiştim ama bi yerden sonra yeter dedim ve üye oldum. Tabii ki 360'ın verdiği bir aylık deneme sürem bitiverdi ve hevesim yarıda kaldı. Birkaç hafta bilgisayarla idare ettim. Ta ki Mart sayısındaki Burnout Paradise incelemenizi okuyana kadar. Gerçekten harika bir oyun. Ancak zamanında Live desteğini deneyememiştim. Kafama koydum ve bir aylık Live'a üye olayım dedim. Ancak sorun şu ki kredi kartımı girdiğimde "geçerli bir kredi kartı değil" diyor. Xbox'ı kaydederken Amerika'da bir yer olarak kaydetmiştim. Acaba kredi kartını tanımaması bununla alakalı bir şey olabilir mi? Eğer siz de Live' a üye iseniz nasıl paranızı yatırıyorsunuz?
Xbox 360 Türkiye'de resmi olarak bulunmadığından, Türkiye içi adresle kayıt da kabul etmiyor. Ancak eğer ABD adresiyle kayıt ettiysen, Xbox 360 üzerinden değil de, bilgisayardan www.xbox.com adresine 360 hesabınla girersen, Live üyeliğine para yatırabiliyorsun. Gerçi biz Paradise'ı PS3'te incelemiştik ve PS Network'e para falan vermediğin için böyle bir sorunumuz da olmamıştı.

2- Acaba bu sene içinde çıkacak olan MGS 4 ve Gran Turismo 5 gerçekten bir PS3 almamıza sebep olabilir mi?
Kesinlikle. Hatta bana sorarsan (ne kadar saçma bir laf di mi okur mektubu cevaplayan birisi için?), 360'ı olmayanlar için Grand Theft Auto 4 de PS3 alınmasına sebep olabilir rahatlıkla. MGS 4 ve GT 5 PS3'ün değerini birkaç kat arttıran muhteşem oyunlar olacaklar, buraya yazıyorum (nereye?).

3- Kitap ve müzik marketlere gittiğimde oyunlara da bakıyorum. Orange Box'tan tutun da NFS: Pro Street'e kadar oyunların fiyatları 50-60 YTL arası değişiyor ve bu harika bir şey. Acaba bunun Crysis'in Türkiye'de düşük fiyatla satılması ile mi alakası var?
Şimdilik bu kadar sağlıcakla kalın.
Bartu Altan

Türkiye'de oyun piyasası giderek artan bir hızla gelişiyor, orijinal oyunlara yönelik talep artıyor, bu da fiyatları nispeten daha makul seviyelere çekiyor. Bir film DVD'si 25 YTL'ye satılırken, özel fiyatlı oyunların (Orange Box gibi) 59 YTL olması oyunların hala yüksek fiyatlarda seyrettiğini gösteriyor yine de (Türkiye şartlarına göre). Crysis'in Türkiye'de tüm dünyadan ucuza satılmış olması elbette Türkiyeli oyuncular için çok güzeldi, "orijinal oyun alma" fikriyle de insanları bir nebze olsun alıştırdı. Ama bunun ötesinin gelmesi için bir şeylerin radikal biçimde değişmesi lazım, GTA 4'ün 179 YTL'den satışa sunulduğunu hatırlayalım... Mektubuna biraz geç cevap verdim Bartu, kusura bakma. Ne demişler, geç olsun güç olmasın.



"Tüm zamanların en iyisi" olabilir ama 179 YTL?

PİKSEL

Eskiler hayatı biraz kırık kırık görürler



GEZİN TOZUN

Dışarıdan çok mu anti-sosyal gözüküyoruz? Karanlık bir odada, donuk gözlerle durmadan oyun oynayan tipler? Yaş olarak büyük çevremde bu tip bakışlar yakaladım ve aslında ne kadar yanıldıklarını kendilerine anlattım. Eğer sizler de bu tip önyargılarla karşılaşıyorsanız ve "gerçekten" haksızlarsa, onlarla konuşmaktan çekinmeyin. Tabii ki hayatınızı da gözden geçirmeyi ihmal etmeyin.

Havalar güzelleşti, atın kendinizi sokağa. Doğanın gözlerinizi kamaştıran yerlerinde bir banka oturun (dergimizi okuyun mesela orada:)), çekinmeyin, kağıt helva veya çıtır bir simit tüketin. Konserler birbirinin peşi sıra gelmek üzere, bütçenizin yettiğince bunlara katılın. Çok güzel filmler var vizyonda, beğendiğiniz türdeki filme iki bilet alın (diğer biletin kime olduğunu biliyorsunuz). Mutlaka spor yapın, çok yağlı yiyeceklerden kaçının, kekik ve maydanoz tüketerek kendinizi daha zinde hissedin. Kafanız bir şeye mi bozuldu, bunu 'en yakın arkadaşım' diyebileceklerinizle konuşun. Facebook'a kayıt olun, 'ilkokul arkadaşları buluşma günlerine' katılın, eski günleri yadedin, küs olduklarınız varsa işaret ve başparmağınızı birleştirip yuvarlak yaparak "barış?" teklifinde bulunun (ben o hareketten kavga çıkar diye biliyordum ama? -Serp.). Yeni hikayeler dinleyin, dinlenin, sevin, sevilin... Bunlar size "yaşıyor" hissi vermeye yetecek, her şeyden tat almanızı kolaylaştıracak. Elbette hayat "hep" bu kadar güzel, sosyal ve pembe gitmeyecek ama daha mutlu olacaksınız.

İşte bu ayın Piksel'i böyle sevgi tomurcukları arasında hazırlandı :) Sanırım bunun da en büyük nedeni gülücükler saçarak oynadığımız Worms'un dergiye konuk oluşu. Kurtçuk istilasına uğrayan iki sayfamız dışında bu ay 80'lere şöyle bir gittik, ortamı gördük. Ayrıca, "platform oyunları çok değişmiş be hacı" ve Street Fighter 4'ten eski yüzlerin yeni halleri de bu sayımızda

Tüm ÖSS gazilerine şimdiden başarılar dilerim. - VOLKAN TURAN

AYIN ÖNERİLERİ:
Lipton'un Yeşil Çayı.
Güzelcehisar'da bir akşam yemeği
The Forbidden Kingdom. Jet Li döver!
Moonspell- Night Eternal (2008) albümü.
UNI-Rock fest (20-22 Haziran) Dark Tranquillity döver!



DAHA FAZLA DÖVÜŞÇÜ

Street Fighter 4'ün yeni nesil olduğunun farkındayız ama unutmamak gerekir ki SF4'ü en çok bekleyenler, SFII hayranları, yani "eski nesil"... Capcom aydan aya yeni karakterlerini ve değişik çevrelere sahip ekran görüntülerini yayınlıyor. Ve bir kez daha gördük ki oyundaki dövüşçülerin animasyon ve tripleri, aynı SFII'deki gibi. Bu ay Sagat, Balrog, M. Bison, Abel ve Vega sizleri selamlar.

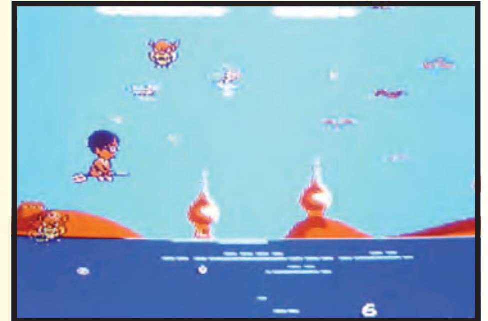


OTEL VE MOTELLERE NES

Bu ayki retro ürünümüz de gayet ilginç. Famicom teçhizatlı bu alet, içerisinde NES oyunlarını oynatabilen sisteme ve bir de gamepad'e sahip. Alet jetonla çalışıyor ve tek jeton da yaklaşık 100 Yen. Yani çok pahalı (hem de oynanış süresi 10-15 dakikayla sınırlı). Özellikle Çin'deki hotel ve motellerde rağbet gören ürün buralara da uğrar mı dersiniz?

NES'TE BİR BÜYÜCÜ VARMIŞ!

Famicom korsanlarından korkulur gerçekten. Bu sefer de kendilerinden 'lisanslanmamış' bir Harry Potter oyunu dedikodusu geldi. Tam da EA yeni oyunu tüm konsollara duyuracakken baktık ki Famicom kosonları yalan söylememiş. Oyunda Harry Potter süpürgesi üzerinde uçarak ilerliyor ve alev topları atıyor. Oldukça hantal ve yavaş uçuyor (hem de Arabistan semalarında) ve bölüm sonlarında boss kesiyor. İşin ilginç yanıysa ikinci bölümün sonunda bir robot geliyormuş. Evet bir robot ve sihirli Harry evreni! İlginç...



Hey sen, jeton yamyamı!

İlla oyuna adını veren karakteri seçmek zorundasın değil mi? Nasıl olsa yanına 'giren', "kahverengiliyi" almak zorunda kalır, sen de kıs kıs gülersin. Hep hakkımı yerler zaten (sniff); oyunda neden zıplayarak bomba atamıyorum, kötürüm müyüm ben? Hem çizgi romanda birden nasıl zenci oluverdim? Ne içirdiniz bana? IronMan filmine bakalım; tüm film boyunca yokum, Credits bitince bi 30 saniye bana, oh yani! Ama sen duuuurrr. Puroma dönüşüm muhteşem olacak!



HEP İKİNCİ PLANDA KALAN NICK FURY KENDİ ÜSTÜNE GAZ DÖKTÜ VE...



FATAL FURY
BATTLE ARCHIVES VOLUME 2

Oldies but goldies desem sanırım hızlı bir giriş yapmış olurum. O yüzden bunu biraz erteliyorum, zaten Fatal Fury koleksiyonunun da aceleye ihtiyacı yoktur sanırım. Adam 17 yılını devirmiş, birkaç satırın lafı mı olur? 1991-1999 arasında tam 10 adet Fatal Fury oyunu gördü dövüş arenası. Bazıları gerçekten kötüydü, bazıları da gerçekten iyiydi. Ben genelde iyi olanlarına denk geldim ve Fatal Fury'yi gerçekten bağrıma bastım diyebilirim. Bunun ilk nedeniyse FF oyunları (ve ardından gelen *Real Bout Fatal Fury*) tam anlamıyla oyuncu dostudur. Hareketler basittir, kombolar basittir.

İşte SNK, PS2 kullanıcılarına çok güzel bir kıyak geçiyor; *Real Bout Fatal Fury, Real Bout Fatal Fury Special ve Real Bout Fatal Fury 2: The Newcomers* koleksiyonumuzu oluşturuyor. Hemen belirtmekte fayda var ki bu paket tam bir "hayran paketi". SNK de bunu bildiğinden hiç mi hiç suya sabuna dokunmamış, Practice ve renk editörü sayılabilecek modları dışında oyuna hiçbir şey eklememiş. Eksi puan mı? Asla.

1995-1998 arasında gelen bu üç oyun, karakterler ve hikâye dışında pek de farklı değiller açıkçası. RBFF'de Geese Howard ve Terry Bogard'ın kozlarını paylaştığını görebilirsiniz (özellikle KOF severler, dikkat). Special'da ve The Newcomers'da ise birçok yeni karakter görebilirsiniz ama asıl konumuz bu değil. Üç oyun da birer emülatörden çalışıyor hissi uyandırmıyor. SNK bazen bu hataya düşebiliyordu ama bu sefer yüzü ak. Performans güzel. Bir diğer önemli nokta da kontroller. Kusursuz değiller tabii ama tepki sürelerini beğendim. Fatal Fury'lerde öyle 10'lu 20'lü kombolar, özel vuruşlar olmadığı için, yeterli. Gönül isterdi ki müzikler, sesler de kalitesini arttırsın, online multiplayer olsun ama bir dahaki sefere diyerekten kendimizi oyalayalım (SNK retro konusunda büyük düşünmekten itinayla kaçınıyor da). Daha sonra ne yapalım? **Oldies but goldies** diyerekten PS2'ye ve SNK'e saygılarımızı sunalım.



Mekanın etrafında dolaşarak hem hareketlerden kaçabilir hem de rakibi şaşırtabilirsiniz.



Grafikler aynen muhafaza edilmiş ve eğlencenizin asıl kaynağı da bu (birkaç kez Mai ile oynayın hele bi :).

AND THE WINNER IS...

Sorduk forumumuzda **"Size göre gelmiş geçmiş en iyi dövüş oyunu hangisidir?"** diye. Sonuçlar şöyle:

3- The King of Fighters 97 veya 98 (%15)
2- Street Fighter II: The World Warrior (%18)
1- Tekken 3 veya 5 (%25.1)

Anket

Soru: Size göre gelmiş geçmiş 'en iyi dövüş oyunu' hangisidir?

Art of Fighting 3	0 (0%)
Darkstalkers	1 (0.6%)
Dead or Alive 2 veya 3	3 (1.8%)
Fatal Fury	1 (0.6%)
Garou: Mark of the Wolves	2 (1.2%)
Guilty Gear Isuka	3 (1.8%)
Karate Champ	0 (0%)
King of Fighters 97 veya 98	25 (15%)
Last Blade 2	1 (0.6%)
Rival Schools	6 (3.6%)
Samurai Shodown 2 veya 4	8 (4.8%)
Street Fighter II: The World Warrior	30 (18%)
Street Fighter III: 3rd Strike	6 (3.6%)
Street Fighter Alpha 3	11 (6.6%)
Soul Calibur 2	8 (4.8%)
Tekken 3 veya 5	42 (25.1%)
Ultimate Mortal Kombat 3	19 (11.4%)



DİNOZORLAR SAVAŞI

KEŞKE 3D İCAT OLMASAYDI…

Sevgili Tuğbek,
Beni bilirsin, teknolojinin göbeğinde olmama rağmen yıllardır bunun insan doğasına ne kadar aykırı olduğunu savunur dururum. Ve bu tutumum, bugün oyun teknolojisinin tamamının ilerleyen, kitlelere para kazandıran ve bu sektörün bugüne gelmesine neredeyse tek başına sebep olmuş teknolojiye karşı da sürüyor. Üç boyutlu grafiklerden bahsediyorum azizim, üç boyutlu grafikler. Eğer 1990'ların ortasında, 3D teknolojisi oyunların içine bu şekilde girmeseydi, eğer ki id Software Quake'i yapmasaydı, eğer ki Voodoo diye bir firma hiç olmasaydı, sence oyun dünyası bugün olduğu yerde olur muydu? Bence oyun sektörü bu kadar para kazanan/kazandıran tatlı bir sektör olmazdı, grafikler daha primitif, daha basit kalsaydı. Ama oynanış yönünden çok daha çeşitli oyunlar olurdu. Bugün FPS, GZS, RYO dediğimiz türlerin yanında belki de şimdi hayal bile edemediğimiz yeni oyun türleri olurdu. Farkındaysan oyun türleri 1994'te çakıldı kaldı.
Sen ne diyorsun azizim? 3D teknolojisi oyun dünyasının üzerine gelmiş en büyük lanet midir, yoksa en büyük lütuf mu? Ha? Ne diyorsun azizim?! Ha? Şşşş!

Sevgili Sinan,
Seni bilirim elbette, bilmem mi, bayılırsın saçma sapan konuşmaya. Eğer 3D icat olunmasaydı bugün oyunlar etkileşimden ve detaydan uzak, çoktan sıkıldığımız eski bir hobi olacaktı. 2D geldi tıkandı diye icat olundu 3D, buna ihtiyaç olduğu için. 3D olmasa fizik de olmayacaktı, collision da olmayacaktı, hayatımız aynı sprite serilerinin akışı içinde çok sıkıcı olacaktı.
Yeni oyun türlerinin çıkmamasını 3D'ye bağlamana ise dört bir yanımla gülüyorum. Bulunması gereken bütün türler bulunduğu için yeni bir tür bulunmuyor. Bulunması gereken tüm atletizm veya spor türlerinin bulunmuş, binlerce yıldır olimpiyatlarda hep mızrak atılıyor oluşu gibi. Tabii siz bilgisayar oyunlarında "curling" gibi bir taraftan uydurma türler peydahlansın istiyorsanız buyrunuz sizi tutan yok kuzum, 3D de olsa 2D de.

Sevgili Tuğbek,
Uzun süredir temiz bir sopa yememişsiniz anlaşılan, terbiyesiz insan! Ben seninle böyle mi konuşuyorum? Neyse efendim, curling gibi saçma konulara girerek polemik yapmışsınız aklınızca, eğer olmayan hafızanızı zorlarsanız göreceksiniz ki 3D'nin ilk yıllları birbiri ardına her türde en olgun, yılların eskitemediği 2D klasikler çıkmıştı: Grim Fandango 3D idi ama hızlandırıcı kullanmıyordu, Monkey Island, Starcraft, Twinsen's Odyssey, Ecstatica, Myst… Bunlar bir devrimin başlangıcı olabilirdi... Son 10 yıldır ne zaman "devrimsel" bir gelişme olsa oyun piyasasında, bunun kelime anlamı sadece "daha üstün gibi gözüken bir 3D teknoloji saplamaya geliyoruz sizlere, heyoo!" oluyor.

Bre Sinan,
Oyy ne geri kafalı adammışsın kardeşim sen ya. Aybaşından beri ağzının suyu aka aka Crysis oynuyorsun, "Eböleee grafileğeeee buaaahhh!" diye inliyorsun. Sonra gelip yaptığın muhabbete bak? Pes kardeşim ya... Jesuskane'ciğim arkadaşın su soğutmalı çifte 8800 Ultra'sını söker misin? Bundan sonra 2D takılacakmış kendisi.

Heyo Tuğbek!
Yeaa niye öyle diyosun yaaa! Almasana SLI'ımı yaaa!



WORMS 2

DÜNYANIN EN GÜZEL KURTLANMIŞ OYUNU! -VOLKAN TURAN

Bu ayki Dünyamızı Sarsan Oyunlar kuşağımızda, zaman makinemizi çok da eski bir tarihe ayarlamıyoruz. Altı üstü bir 15 yıl kadar geri gideceğiz. Başta Amiga'nın ve Amigacıların hayatını değiştiren o oyunu, Worms'u satırlara dökmeye çalışacağım. Tabii ki zor olacak çünkü hani derler ya, "anlatılmaz, yaşanır", hah, işte Worms da o tip oyunlardan. Oyun esnasında yaşayacağınız minik detaylardır Worms'u Worms yapan. Bir arkadaşınızla yan yanayken oynamayı bırakıp gülmeye başlamaktır Worms. Ninja Rope'ta uzmanlaşma mücadelesidir Worms. Bir meydan okuma, bir alay etmedir...

SEN HANGİ ELMANIN KURDUSUN?

Peki, milyonlarca eve konuk olmuş bu kurtçuklar aslında nereden nasıl gelmişti? Oyunun arkasında kim varmış diye baktığımızda **Andy Davidson** adlı bir İngiliz delikanlıyı görüyoruz. Andy, öyle ünlü isimler gibi gecesini gündüzüne katıp kod yazan, oyun yapan, antisosyal bir genç değildi. O daha çok, eğlendiği şeyleri yapar, hem kendini hem de çevresini keyiflendirirdi ve Worms onun ilk oyunu falan da değildi. Henüz okul yıllarındayken oda arkadaşlarını eğlendirmek için *Artillery* adında bir oyun yapmıştı. Oyun, 1991 yılında Wendell Hicken'in yaptığı ve "The Mother of all Games" sloganıyla akıllara kazınan *Scorched Earth*'ten esinlenmişti. *Artillery* o bilindik vadiler üzerinde birbirleriyle çatışan askerler ve tanklardan ibaretti. Oynayabilen herkes oyunu çok sevmişti, hatta Andy okuldan ayrıldıktan sonra bile, arkadaşlarının hala oyunu oynadıklarını duyuyordu. Doğrusu, Andy'ye göre bu oyun son derece sıkıcıydı ve "eğlence" sözcüğünün hakkını verecek bir şeyler hazırlamak üzere oyun üstünde değişiklikler yapmaya karar verdi. Okulunu bırakmış olduğundan artık vakti de vardı ama yalnızdı… Ailesi okuldan ayrılmasına karşıydı; onun bir bankacı olup yükselmesini istiyorlardı ve Andy'nin kafasının içinden geçenlerden haberleri yoktu.

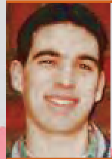
DEĞİŞİM ZAMANI

Andy *Artillery*'den askerleri, tankları çıkardı, yerine kurtçuklar koydu. Kurtçuklar, askerler gibi birbiriyle savaşabiliyor ve platform üzerinde hareket edebiliyordu. Bu haliyle her şey daha "eğlenceli" görünüyordu artık. Tam da o sıralarda *Amiga Format* dergisi bir yarışma düzenledi. Andy oyunuyla yarışmaya katıldı. Sonuç hüsrandı. Hatta derginin sayfalarında alay konusu olmuştu ilk deneme (evet, tarihte bu tip adamlar her zaman olmuştur, kaybeden tarafta). Andy tabii ki yılmadı ve oyununa *Total Wormage* adını verdi (eh birazcık *Total Carnage*'ten esinlenmiş). 1994 yılında *Total Wormage*'ı da alıp European Computer Trade Show'a gitti. Stantları geziyor, oyununu tanıtmaya çalışıyordu. Aynı şeyi Team17 standında da yaptı. Tek fark, aldığı cevaptı. Halen Team17'de yapımcı olarak çalışan Martyn Brown oyuna sadece bir beş dakika göz attıktan sonra Andy'ye sordu: *"Oyununu yayımlamak ister misin evlat?"* Andy tabii ki çok sevinmişti ama "Ben diğer arkadaşlara da sorayım" diyerekten fiyatını yükseltmeye çalıştı. Bir kurtçuk olarak kurtlarla pazarlığa kalkmıştı… Tabii ki o fiyat yükselmedi ve Andy, Team17 ile el sıkıştı. Team 17'nin çalışma prensiplerini çok beğeniyordu çünkü onlar diğerleri gibi elinde disketiyle gelenleri geri çevirmiyorlardı. Özellikle Amigacıları bağırlarına basıyorlardı. Marty'ye göre oyunun ilk hali çok iyi değildi, hamdı, düzensizdi ve Blitz Basic ile yazılmıştı. Elden geçmesi gerekiyordu. Kısa bir sürede gerekli düzenlemeler yapıldı ve en sonunda oyun Total Wormsage adı altında değil de *Worms* adı altında, öncelikle Amiga için hazırlanarak piyasaya çıktı.

Bu sayfalarda yer alan oyunların çoğunda, sıra bu paragrafa geldiğinde genelde *"ve milyonlarca satarak herkes mutlu, mesut ve zengin olarak yaşamına devam etti"* satırlarını görürsünüz ama Worms sadece "yeterince" başarılıydı. Kimse zengin olmamıştı ama herkes memnundu. Oyun dünyası kökten sarsılmamış ama serin bir havayla kıpırdanmıştı. İçinde savaş, çatışma mücadele olan bir oyun ilk kez bu kadar masum görünüyordu...

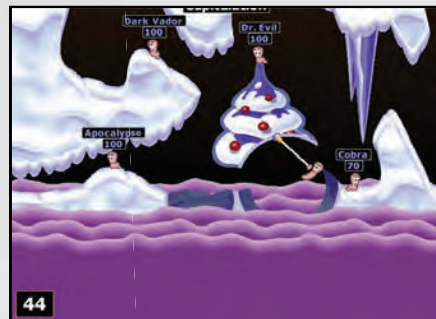
BURAYA KADAR… DEĞİLMİŞ!

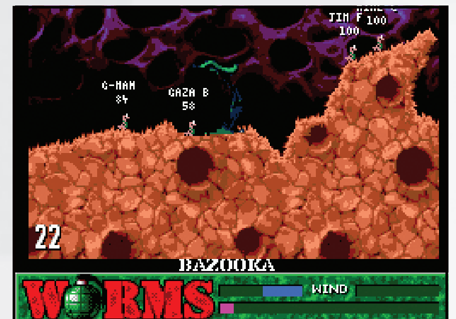
Andy oyununu daha da geliştirmeliydi, bunu görebiliyordu. Ama bu sırada Worms için Single Player altına görevler hazırlıyordu. Bu Team17'nin ilk genişleme paketiydi ve *Worms Reinforcements* adıyla piyasa çıktı (daha daha sonra da Worms + Reinforcements, *Worms United* adıyla tek paket



İşte Andy'den şık bir poz. Gayet mutlu. Ama siz de kendisini araştırmaya kalktığınızda göreceksiniz ki hala etrafta 'gözükmüyor'. Şu anda ne yapıyor bilinmiyor ama 2007'de Bournemouth'ta "iBar" adlı bir bar açtığı söyleniyor. Andy bizi duyuyorsan, yuvana dön!





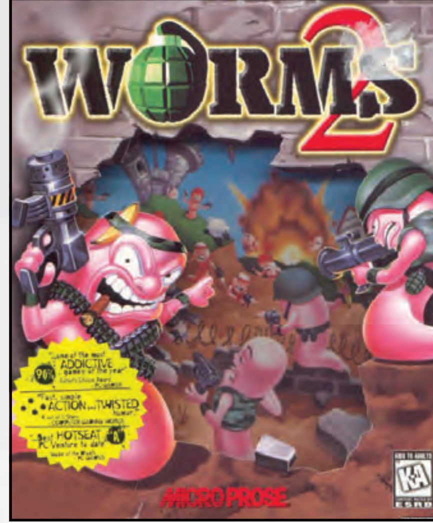


olarak satılacaktı). İşe ilk olarak çok sevdiği oyun *Lemmings*'ten birazcıcık(!) etkilenerek başladı. Haritalardaki platformları renklendirdi, çeşitlendirdi, kurtçuklarını biraz daha sevimli hale getirip bıdı bıdı konuşan tipler haline getirdi. Kurtçuklar evrim geçiriyordu, hatta *Street Fighter*'dan kopup gelen hareketler bile yapabiliyorlardı artık. Evet, *Worms 2* denebilecek bir şeyler oluşuyordu. Menüler değiştirildi, giriş videoları eklendi, 14 binden fazla karenin kullanıldığı animasyonlar yapıldı. 16-bit'lik görüntü ve ses (jukebox) kalitesine geçildi ve 4 milyardan fazla harita çizebilen o çalışkan harita üreticisi yaratıldı. Artık çevre deforme olabiliyordu ve buna bağlı olarak oyuna stratejik araçlar eklendi (bkz. Enerjisi kalmamış kurtçukların kendilerini bir dağın içine saklamaları ve arından çıkan kavgalar). Kurtçuklar artık dört dilde konuşabiliyor, hakaret edebiliyor, intikam alabiliyor, çakallık yapabiliyordu. Her ne kadar oyun daha çok multi oynanacak olsa da bilgisayara karşı yapılan savaşların da iyi olması lazımdı. Bu yüzden yapa zekâ ikinci plana hiç atılmadı. Nitekim bilmem kaç metre öteden adamın ağzına bazukayı sokabilen bir kurtçuğun zekâ seviyesini tartışmaya gerek var mı?

Saatler 1998'i gösterdiğinde (yıl gösteremeyen saatleri boşverin), Worms 2 çıktı ve daha önce bahsettiğim "yeni bir hava"nın aslında "hava-civa" olduğu görüldü… Çünkü Worms 2 gerçekten müthişti! Saygın oyun dergilerinin çoğundan tam puan aldı, yılın oyunu seçildi, ödüllere layık görüldü ve "milyonlara ulaştı". İnsanlar neye uğradığını şaşırarak oyuna yumulmuşlardı. Silahlar tam olması gerektiği gibi gözüküyordu: Bazuka, Mini Gun, Uzi, Shotgun, Homing Missile, Cluster Bomb, Air Strike gibi savaş silahlarının yanında komik, kullanması son derece keyifli ve stratejik silahlar da eklenmişti. Örneğin (Super)Sheep, Banana, Holy Hand, Concrete Donkey, Old Woman gibi silahlar tehlikeli ellerde birer ölüm makinesine dönüşebilen ama aynı zamanda çok komik anlar yaşatan silahlardı. Ve 48 çeşittiler. Bunca silah arasında da en doğrusunu (buradaki "doğru", stratejiden stratejiye değişir elbet, ben genelde tek kurtçuğa en fazla zarar verebilecek silahları kullanırdım) bulmak tecrübeye dayandırılmıştı. Özellikle 4'e 4 savaşıldığında ve hamlelere süre sınırı konulduğunda, maçlar birer satranç havasında geçerdi. Oyun zaten sıra tabanlı olduğu için, sürekli bir sonraki hamlenizi düşünür kafanızda planlar yapardınız. Güncellenmemiş ilk Worms 2'de Mortar ve Cluster bug'lıydı, oynayanlar bilir. Öyle ki ense köküne atıldığında 150'den fazla can alması kaçınılmazdı. Çıkan 1.5 güncellemesiyle bu sorun çözüldü neyse ki (online oynamak isteyenler zaten bu güncellemeyi yapmak zorunda). Geçen sene OGZ ailesi olarak yaptığımız Worms turnuvasında Tuğbek'in beni yenme nedeni de işte bu bug'dır: Adam update yapmadan geliyor, haberimiz yok, iki kurtçuğumu Cluster ile öldürüyor, sonra da hohoho diye seviniyor! Lütfen protesto maillerini kendisine atınız :) *(O iki kahraman kurtçuk hatıralarımızda yaşıyor hâlâ Volkancığım, üzülme 2 -Serp.)*

GİDEN GELENİ ARATIRMIŞ

Biz yukarıda konuyu dağıtırken, Andy de boş durmuyordu. Bu kez amaç yepyeni bir Worms yapmak değildi elbette ki. *Armageddon* adı verilen yeni Worms'a sadece strateji öğesini güçlendirecek yeni silahlar (ki oyuna adını veren silah muazzamdır) ve aletler ekliyor, ses, müzik, harita gibi görsel öğeleri değiştiriyordu. Bir de benim halen bitiremediğim, saçımı başımı yolduğum görevler vardı oyunda. Oyunun PlayStation'a da çıkmasıyla Worms'un kitlesi iyice büyümüştü. Diğer multi oyunlara göre kısa süren maçları, dopdolu stratejileri ve "düşündürürken güldüren" oynanışı ve animasyonlarıyla Worms, çoktan bu sayfalara girmeyi haketmişti. Ama bu arada Andy bohçasını toplamış, Team17'yle yolları ayırmıştı. Andy yokken Worms 3B oldu, farklı oynanışa sahip birçok kılığa büründü ve farklı platformlarda boy göstermeye devam etti, ediyor. Hala hatrı sayılı bir kitlesi var ama o kitle dahil herkes biliyor ki eski Worms'ların zevki artık yok… Sonradan kendini ne kadar bozarsa bozsun, Worms 2'nin "Dünyanın en eğlenceli strateji oyunu" olduğunu biliyoruz ve ölen tüm kurtçuk arkadaşlarımız adına kafanızın üstüne dinamiti bırakarak hızla kaçıyoruz (ehehe eski alışkanlık, n'aparsınız). Gelecek ay da "Dünyayı Sarsmaya" devam edeceğiz...





NOT: Online olarak Worms 2'yi hala oynayanlar olduğunu biliyoruz. Eğer böyle bir grubunuz varsa (olmasa da olur) ve Worms 2 oynamak isterseniz, en azından ben ve Goyun hazırız. Mail atmanız yeterlidir.





















Lara'nın evrimine yakından tanık olalım.

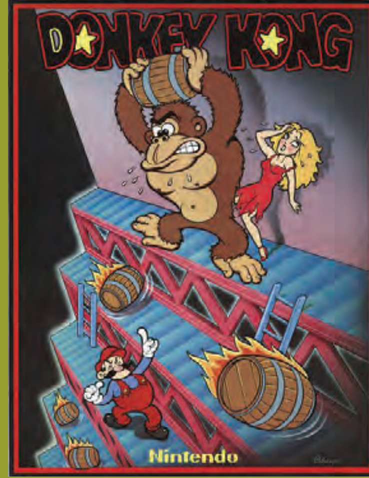


Lara Croft

Ülkesi: İngiltere **Doğum Yeri:** Wimbleton, Surrey
Doğum Tarihi: 14 Şubat 1968 **Göz Rengi:** Kahverengi
Saç Rengi: Esmer **Medeni Durumu:** Bekar
Kan Grubu: AB- **Boy:** 175cm **Favori Filmleri:** Deliverance Aguirre, Wrath of God **Dinlediği müzik, gruplar:** Klasik müzik, U2, Nine Inch Nails **Uğuru:** Elindeki herhangi bir silah

Eveeettt… Piksel'e taze bir nefes katacak yeni köşemize hoş geldiniz. Bu köşede her ay oyun tarihine adını kazımış bir karaktere yer vereceğiz. Bu ay bir güzellik yapalım dedik, "dünyanın en popüler oyun kahramanı" unvanına sahip Lara Croft'u misafirimiz yaptık (evet, zorla!). Makas ve kırmızı kurdele hazırsa, başlıyoruz…

Toby Gard, Eidos Int. için çalışırken yapılacak olan macera oyununa sağlam bir karakter çizmek için beyaz sayfalarının başına oturdu. Bulmacaların, çatışmaların, platform öğelerinin olacağı bir macera oyunu, kısacası bir *Indiana Jones* klonu yapmaktı plan. Toby de haliyle bir erkek karakter çizmeye başladı. Fakat bu karakteri kabul görmedi. Aklına yanında çalışan bir arkadaşı geldi. Bu çalışan *Virtua Fighter* adlı ünlü dövüş oyununda sürekli kadın dövüşçüleri seçiyor, keyiften keyfe koşuyordu (bildiğimiz sapık işte)… Toby de "Neden bir bayan karakter çizmeyeyim ki?" diyerekten önceki eskizleri çöpe attı. Tabii ki bu o yıllarda pek alışılmış bir durum değildi. Bu "güzelliği" bir de güzel isimle süslemek kalıyordu geriye. Tahmin ettiğiniz gibi karakterimizin adı **"Laura Cruz"** oldu (nasıl bir tahmin yeteneğiniz var sizin yaa!)!!! Oyundaki karakter Kuzey Amerikalı bir kadındı ama Cruz, hafif bir İspanyol havası estiriyordu kafalarda. Neyse efendim, bu isim de kabul görmedi. Onun yerine Amerikalıların daha kolay söyleyebildiği ve pazarlama açısında daha hoş olan **"Lara"** kullanıldı ve **Croft** ile süslendi. Şu anda arkamıza dönüp 1996'taki Lara'ya bakınca pek "güzel" olduğunu söyleyemeyiz elbet ama 12 sene önce 4000 küsur poligondan oluşan bir karakter "dehşet güzeldi". Nitekim oyuncular da bu kıvrımlı poligonları çok sevdi ve Lara Croft oyundan oyuna, filmden filme, çizgi-romandan çizgi romana atladı. Adını da oyun tarihine büyük puntolarla yazdırdı.



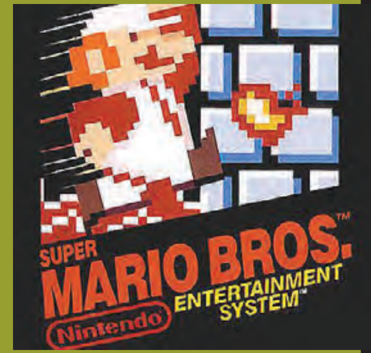
20 YIL ÖNCE...

ZIPLAMAK 80'LERDE BİR BAŞKA GÜZELDİ!

Eğer oyun dünyasında şöyle bir 10 yılı devirmişseniz, muhtemelen oyunlardaki gelişime ve değişime gözleriniz yaşarıyordur. Ama konumuz bu değişimin oyun dünyasını ne yönde etkilediği değil. Konumuz platform oyunları. Çünkü ben özellikle "platform" tarzı oyunlara baktığım zaman, türün başlangıcı ve günümüz arasında korkunç bir farklılık görüyorum. Belki teoride hala aynı amacı güdüyorlar ama değişim tek kelimeyle muazzam.

Platform tarzı oyunlar 1980'lerin başlarında doğdu diyebiliriz. Haliyle 3 boyutlu değillerdi, hatta "fazlasıyla" 2 boyutluydular. O zamanlardaki ana karakterimiz onlarca hareket yapamazdı. Sağa-sola doğru gider, en fazla da aşağı-yukarı tırmanabilirdi, eh bir de zıplama tabii ki. Bu türün ilk oyunu sayılan oyun aslında 1979'da gelen *Space Panic* adlı oyundu ama çıkış tarihinde sorunlar yaşandığı için yerini Nintendo'nun *Donkey Kong*'una bıraktı diyebiliriz (1981). (Yapımcısı *Shigeru Miyamoto*, daha sonra efsaneleşecek *Mario* ve *The Legend of Zelda*'yı yapacaktı). Aşağıdan yukarı çıkmaya çalıştığımız bu oyundan tam bir yıl sonra Activison'dan Atari 2600 için başka bir efsane oyun geldi. *Pitfall*'da yatay düzlemde ilerliyor ve tuzakları atlatmaya çalışıyorduk. Sarmaşığa tutunup sallanmanın eğlenceli olduğunu ilk kez görmüştük. Ama asıl değişim *Manic Miner*'la olmuştu (1983). Her bölüm için zaman kısıtlaması koyan ve elimizi ayağımıza dolaştıran oyunun eklere ayrılmış bölümlerinde yatay hareket eden düşmanlar da vardı. Böylece platform oyunlarının kaderi yavaş belli oluyordu. Sonraki dönüm noktası *Jet Set Willy* idi. Bu oyunla, müziğin bir oyuna neler katabileceğini görmüş olduk; Willy'nin bazı melodileri hala kulaklarımızdadır. Bu arada oyunun kendisi kadar, onu altı haftada tasarlayıp bizlere hediye eden yapımcısı Matthew Smith de efsane oldu. Böyle birinin hiç varolmadığını savunanlar bile vardı çünkü Matthew ortalıkta gözükmeyi seven biri değildi. Bir diğer kesim de kazandığı para yüzünden hayatının darmadağın olduğunu ve sonunda uyuşturucudan öldüğünü iddia ediyordu. Neyse ki yanılıyorlardı… 1984'te benim şimdi bile oynarken zorlandığım *Impossible Mission* çıkageldi. Kontrol paneli, her yöne hareketli bölümleri, asansörler, benzersiz haritalar derken gençlik heba oldu…

Donkey Kong'dan beş yıl sonra hepimizin adı gibi bildiği *Super Mario* geldi. Satış rakamları milyonları geçti, Nintendo'nun yeni maskotu oldu ve sadece Nintendo'da değil oyun tarihinde de bir çığır açtı. Taito, Mario'ya *Bubble Bobble* ile cevap vermeye çalıştıysa da pek sönük kaldı (ki bu oyun daha sonra *Snow Bros*'a esin kaynağı olacaktı)... 90'ların başına kadar da platform dünyası parlak bir yıldız olarak hayatlarımızı renklendirmeye devam etti. Yeni platform oyunları ve karakterleri gelmeye devam ediyordu (*Jungle King, Moon Patrol, Smurf: Rescue in Gargamel's Castle* vs.) ama türün rock yıldızları köşeleri tutmuştu... Derken ufukta bir **mavi bir kirpi** gözüktü...



Oyungezer

SAYI: 08 - 2008 / 06

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Altunizade Tophaneoğlu Cad. Özyurt Sitesi
Akün Apt. A Blok D: 5
Üsküdar / İSTANBUL

Yayın Yönetmeni ve İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Berkant Akarcan, berkant@oyungezer.com.tr
Emin Barış, megaemin@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Erdem Madaralı, erdem@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Kaan Alkın, jesuskane@oyungezer.com.tr
Mehmet Kentel, mehmet@oyungezer.com.tr
Mert Hakkı Bingöl, mert@oyungezer.com.tr
Muder, muder@oyungezer.com.tr
Olgay Ertez, olgay@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr
Yiğitcan Erdoğan, yigitcan@oyungezer.com.tr

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Asistanı
Orçun Alp, orcun@oyungezer.com.tr

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net

Bu sayıya katkıda bulunanlar
Damla Pınar Gök, Giray Özil

Reklam sorumlusu:
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 325 80 62, 0216 325 98 07
Fax: 0216 325 82 67



SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Altunizade Tophaneoğlu Cad. Özyurt Sitesi
Akün Apt. A Blok D: 5
Üsküdar / İSTANBUL
Tel: 0216 325 80 62, 0216 325 98 07
Fax: 0216 325 82 67

Baskı Organizasyon:
artısen.biz
Halaskargazi Cad. No:260/7 34363 Şişli / İstanbul
www.artisen.biz

Basıldığı Yer:
TM BASKI TEKNOLOJİLERİ A.Ş.
Davutpaşa Cad. No:34 Topkapı / İstanbul
Tel: 0212 449 34 00
Basıldığı Tarih: 30 Mayıs 2008

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Ramon Tamir Atölyesi-7

O yöne bakınca, gerçekten de yel değirmenlerini gördü. Böyle olmamalıydı. Don Quijote ve Sancho Panza'ya görünmeden koşturdu eşeğini Ramon. Değirmenlere vardıktan sonra mahmuzladı eşeği, şövalyenin yanına doğru. Garip hayvan çok yorulmuştu oysa, gidemedi daha fazla. Atladı eşekten, koşmaya başladı, bağırarak: "İmdat! Efendimiz, kurtarın beni bu vahşi devlerden!"



GELECEK AY

GÜLE GÜLE, ESKİ DOST

METAL GEAR SOLID® 4

BİR SONRAKİ OYUNGEZER, 3 TEMMUZ'DA YOLA ÇIKIYOR

Geçen sayının ayıpları!

1- Grand Theft Auto 4 incelemesini PS3'te yaptığımız halde, karneye 360 yazmışız. Adamlar o kadar oyun getiriyor bize, biz yanlış yazıyoruz. Cık cık.

2- Posta İdaresi'ndeki "üç M" esprisi gayet masum duygularla yapılmış olmasına rağmen bazı okurlarımızı rahatsız etmiş. Mehmet kırılanlara boza ısmarlıyor.

3- Sevgili Can "Monthius" Arabacı, iki aydır dergimize birçok katkı sağlıyor ama biz onu "Bu sayıya katkıda bulunanlar"a bir türlü koymuyoruz. Ayıp bize.

4- Kaç yıllık Snake'i iki aylık Altair'e kurban eden OGZ Dövüş Kulübü katılımcıları, geçen sayının en büyük ayıplarından birine imza attı. Seçim sonucunu görünce "mantıksız" diyen politikacıdan farkımız kalmadı sayenizde.

RESMİ
UEFA EURO2008™
ÇIKARTMA KOLEKSİYONU



HEPSİNİ TOPLA!



OFFICIAL STICKER ALBUM



© 2004 UEFA TM

EURO2008
Austria-Switzerland

ZLATAN IBRAHIMOVIC

FUTBOL BİR MACERADIR!



UEFA
EURO2008
Austria-Switzerland



Manufactured under licence by PANINI
www.paninigroup.com

PANINI
www.paniniturkiye.com

euro2008.com



EURO2008
Austria-Switzerland

Official Licensed Product

ŞİMDİ TÜM BAYİLERDE

Online Albüm: www.euro2008album.com